ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2019
Juni, Juli, August 2019

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



DIE 25 BESTEN PS2 SPIELE

MARIO

Alles zu den „Spin-offs", von bekannten wie **Mario Kart** und **Mario Party** bis zu obskuren à la **Hotel Mario**



PLUS:

- Pirates!
- Mega Man 2
- Elite
- Metal Gear Solid
- Rampage
- Resident Evil 2
- Ninja Gaiden
- Bushido
- Fire Emblem 4
- Parodius
- Jungle Strike
- Final Fantasy 3
- The Longest Journey
- Double Switch
- Badlands
- Afterlife
- Yoshi's Island
- Miner 2049er
- Intensity
- Fast Food

u.v.m.



TOTAL WAR

Die epische PC-Strategieserie von **Shogun** bis **Three Kingdoms**



SCHNEIDER CPC

Vor 35 Jahren brachte Amstrad den starken C64-Konkurrenten



SONIC ADVENTURE

Auf Dreamcast flitzte Segas Maskottchen erstmals in 3D



retro* GAMER

AiRazor™



RAMBOT
GAMING 998B

*Beispielfoto zeigt optional erhältliche Ausstattung

RAMBOT,
der neue
RGB-Gaming-Tower
aus dem Hause
AiRazor,
kraftvoll und effizient
wie die X-MEN!

X-MEN
DARK PHOENIX
NUR IM KINO. IN 3D.

Großes X-MEN-Gewinnspiel
auf www.lc-power.com

© 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. MARVEL © 2019 MARVEL

AiRazor-Produkte u.a. erhältlich bei: Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch

retro* GAMER





Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Michael Hengst



Mick Schnelle



Roland Austinat



Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 3/2019

Ganz gleich ob ihr auf Videospiele oder Homecomputer-Games oder ältere PC-Spiele steht, ob ihr per Atari-, Sony-, Sega-, Commodore- oder Amstrad-Plattform auf Abenteuerreise gegangen seid, in diesem Retro Gamer werdet ihr fündig werden! Nicht zuletzt steuern wieder Spieleveteranen wie **Heinrich Lenhardt**, **Winnie Forster** und **Mick Schnelle** ihre aktualisierten Erinnerungen an frühere Hits bei.

Manchmal sitze ich am Redaktionsplan von **Retro Gamer** und fühle mich ganz schön alt. Aber nicht wegen der ganzen Klassiker! Das ist ja keine Überraschung, schließlich geht es um fast nichts anderes in unserem Heft. Sondern wenn ich bei bestimmten Spielen oder Serien überhaupt nicht an „Retro" denke, sie aber dennoch im Heft auftauchen. Und wenn ich dann nachrechne, merke ich meistens: Tatsächlich, das in meinen Augen „fast noch aktuelle Spiel", an das die Erinnerung noch so lebendig ist, hat auch schon wieder zehn oder 15 Jahre auf dem Buckel.

Ein aktuelles Beispiel aus diesem Heft: Der Schwerpunkt zur **Total War**-Serie. Für mich eine ganz aktuelle Zeitbeschäftigung, in Wahrheit aber schon zwei Jahrzehnte alt. Und da ich in dem Artikel ziemlich über den Serienteil **Empire Total War** herziehe, habe ich es mir zur Sicherheit noch mal einen Tag lang für ein Retro-Revival angesehen. Es ist grafisch erstaunlich gut gealtert in den letzten zehn Jahren. Aber auch bei der künstlichen Intelligenz? Wer die epische Strategie-Serie kennt, weiß die Antwort schon.

Noch schwerer macht es einem Nintendo, finde ich: Die Titelstory **Mario: Meister der Spin-offs** zeigt, wie viele Ableger es zum wohl beliebtesten Videospiele-Helden gibt. Sie zeigt aber auch, dass jeder erfolgreiche Mario-Titel so ziemlich auf jeder neuen Nintendo-Plattform erneut seinen Auftritt hat. Einerseits natürlich eine schöne Sache für alte und neue Fans, andererseits habe ich so eigentlich nie das Gefühl, zurück in vergangene Zeiten zu reisen, wenn ich ein älteres **Mario Kart** spiele: Ist ja quasi dasselbe, nur mit weniger moderner (aber keinesfalls veralteter) Grafik.

Natürlich ist nichts Schlechtes daran, Erfolgsmarken neu aufzulegen. Beliebt sind insbesondere Remakes, also die überarbeitete Neuveröffentlichung eines Klassikers. Sehr gut aufgenommen wurde vor wenigen Monaten das remasterte **Resident Evil 2** – wir werfen einen Blick auf die Entstehung des Originals. In anderen Fällen tragen Remakes zur Verwirrung bei: Beim von **Michael Hengst** im Klassiker-Check vorgestellten **Final Fantasy 3** gilt es erst mal zu klären, welches eigentlich gemeint ist: Das NES-Original? **Final Fantasy 6**, das im Westen einfach als FF3 vertrieben wurde? Oder das Remake des Originals? Letzteres ist die korrekte Antwort.

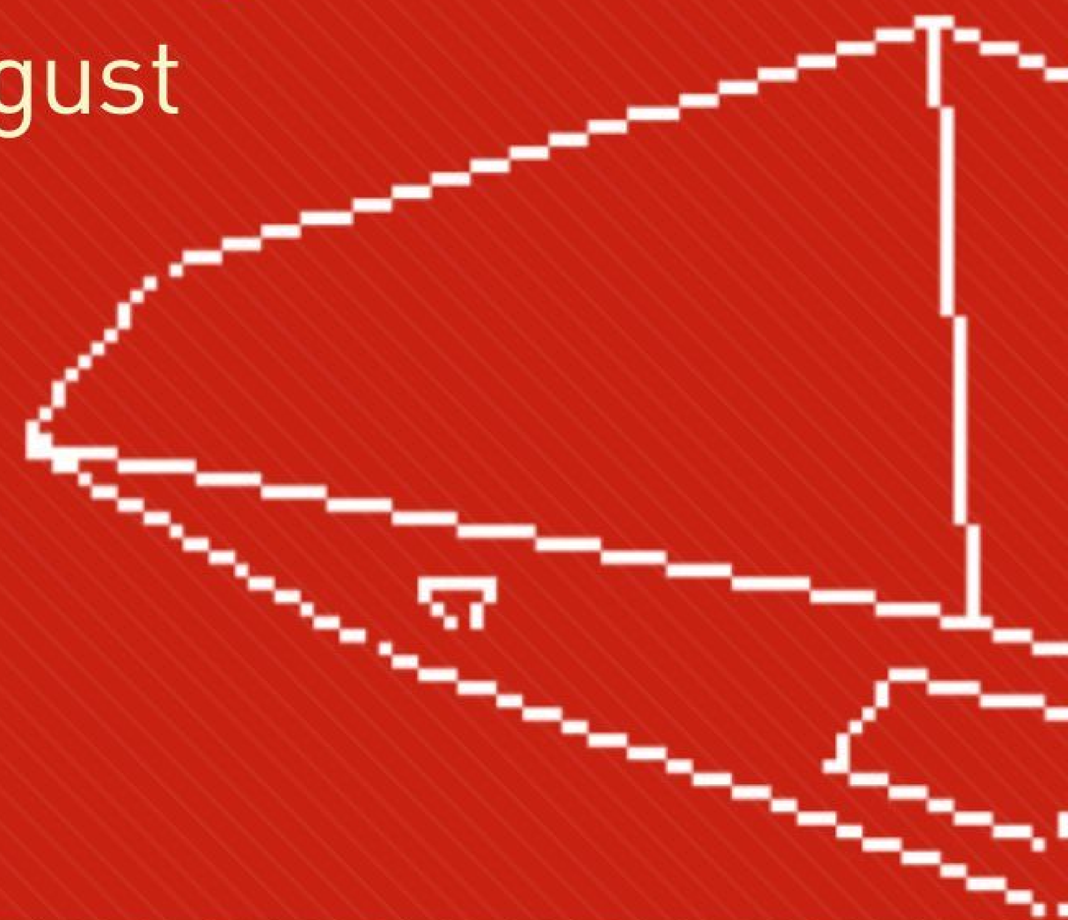
Zu den ungewöhnlicheren Themen gehören dieses Mal **ROM-Rührerei**, das sich mit Randomizern beschäftigt, die nach bestimmten Zufallsregeln bekannte Spiele umkrempeln, sodass sich etwa **Legend of Zelda – A Link to the Past** ganz anders spielt. Oder wo ihr bei **Dark Souls** bereits zu Beginn auf einen Bossgegner aus dem letzten Spieldrittel trefft. Und richtig alt (Verzeihung: in Ehren ergraut, natürlich) darf sich fühlen, wer sich mit **Anatol Locker** zusammen an den Logikus-Experimentier-„Computer" erinnert.

Viel Spaß beim Lesen,
Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro* GAMER

INHALT 3/2019
Juni, Juli, August



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:
MARIO

010 Mario: Meister der Spin-offs
Jeder kennt *Mario Kart*. Aber von einigen dieser Ableger habt ihr noch nie gehört!

KLASSIKER-CHECK

006 Pirates!
Sid Meiers erster Geniestreich lockt Mick Schnelle erneut in die Karibik

030 Elite
Faszination Weltraum: Winnie Forster spürt IR-Raketen und Militärlasern nach

140 Final Fantasy III
Michael Hengst spielte das Remake des echten *FF III* (nicht des westlichen *FF VI*)

MAKING OF

032 Intensity
Andrew Braybrooks Spätwerk sieht aus wie *Uridium*, ist aber ganz anders

052 Sonic Adventure
Erstmals in einem Teil der Hauptserie rannte Sonic in echtem 3D umher

108 Bushido
Das letzte Graftgold-Spiel kam so spät für C64, dass es kaum jemand kennt

122 Divine Divinity
Die Geschichte des wegweisenden RPG, und wie es den blöden Namen bekam

126 Yoshi's Island
Nach *Super Mario World* wurde ein grüner Nebencharakter zum Helden

146 Fast Food
Die Olivers definierten „schnell" ganz neu und schufen *Fast Food* in drei Tagen

176 The Longest Journey
Ragnar Tørnquists Adventure gilt noch heute als Meilenstein des Genres

186 Afterlife
LucasArts machte nicht nur *Star Wars* und Adventures, sondern auch ein Aufbauspiel

HISTORIE

064 Die Total War-Serie
Seit 20 Jahren fasziniert der Mix aus Echtzeit und Rundentaktik PC-Generäle

098 Resident Evil 2
Im Frühjahr erschien ein gelungenes Remake; wir stellen das Original vor

SCHWERPUNKT

020 ROM-Rührerei
Faszination Randomizer: Dank ihnen könnt ihr alte Spiele völlig neu erleben

088 35 Jahre Schneider CPC
Amstrad wurde mit dem CPC in einigen Ländern zur echten C64-Konkurrenz

158 Die 25 besten PS2-Spiele
Wir haben gegrübelt: Was sind die Top-Spiele für PS2, und in welcher Abfolge?

170 Jaguar: das Vermächtnis
Die Jaguar-Konsole rettete zwar Atari nicht, war aber technisch kein Flop

RETRO-REVIVAL

008 Rampage
Michael Hengst demoliert als Riesenmonster erneut ganze Städte

028 Parodius
Die „Parodie" steckt im Titel, doch auch mit dem Spiel selbst hatte Anatol Spaß

042 Fire Emblem 4
Teil 4 hat riesige Schlachtfelder (und Partielängen) – Jörg Langer freut's

062 Double Switch
Mick Schnelles Einstieg in die schöne neue Medienwelt fand auf MegaCD statt

072 Empire Total War
Passend zur *Total War*-Historie hat Jörg den ambitioniertesten Teil neu gespielt

096 Metal Gear Solid
Winnie erzählt davon, wie er *MGS* entdeckte, als es noch völlig unbekannt war

156 Miner 2049er
Bergbau-Levels unter Zeitdruck umfärben, das fasziniert Heinrich Lenhardt bis heute

168 Kosmos Logikus
Anatol Locker steckte Drahtverbindungen in diesem frühen Computer von Kosmos

FIRMEN-ARCHIVE

044 Mythos Games
Nach *Laser Squad* schuf Julian Gollop den Runden-Hit *UFO Enemy Unknown*

074 Bitmap Brothers
Sie waren nicht verwandt, aber die wohl ersten Rockstars der Spielebranche

084 Coktel Vision
Lernspiele und Titel mit stilsicherer Grafik waren Coktels Markenzeichen

AUSSENSEITER & FULL SET

120 Full Set: Infocom-Adventures
Winnie Forster stellt die aus seiner Sicht einzige sammelbare Variante vor

142 Außenseiter: Naomi & Atomiswave
Für die beiden Dreamcast-nahen Arcade-Systeme gab es Perlen wie *Dolphin Blue*

EXPERTENWISSEN

036 Mega Man 2
Man nehme einen klasse Erstling und addiere diverse böse Roboter-„Männer"

110 Ninja Gaiden
Diese Automatenfassung unterschied sich deutlich vom NES-*Ninja Gaiden*

116 Badlands
Ihrer Arcade-Racer-Serie *Sprint* fügte Atari Waffen hinzu, fertig war *Badlands*

134 Jungle Strike
Erneut galt es, wahnsinnige Tyrannen per Helikopter zu finden und zu töten

AUF DEM SOFA

082 Interview Retroplace
Jörg Langer interviewt die beiden Gründer der Spiele-Tauschbörse

150 Peter McConnell
Peter McConnell entwickelte für LucasArts iMUSE mit und vertonte viele Klassiker

180 Rebecca Heinemann
Ein Meistertitel in *Space Invaders* war 1980 ihr Einstieg in die Spielebranche

RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
190 Homebrew
192 Retro-Feed
194 Vorschau / Impressum





RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



088



158

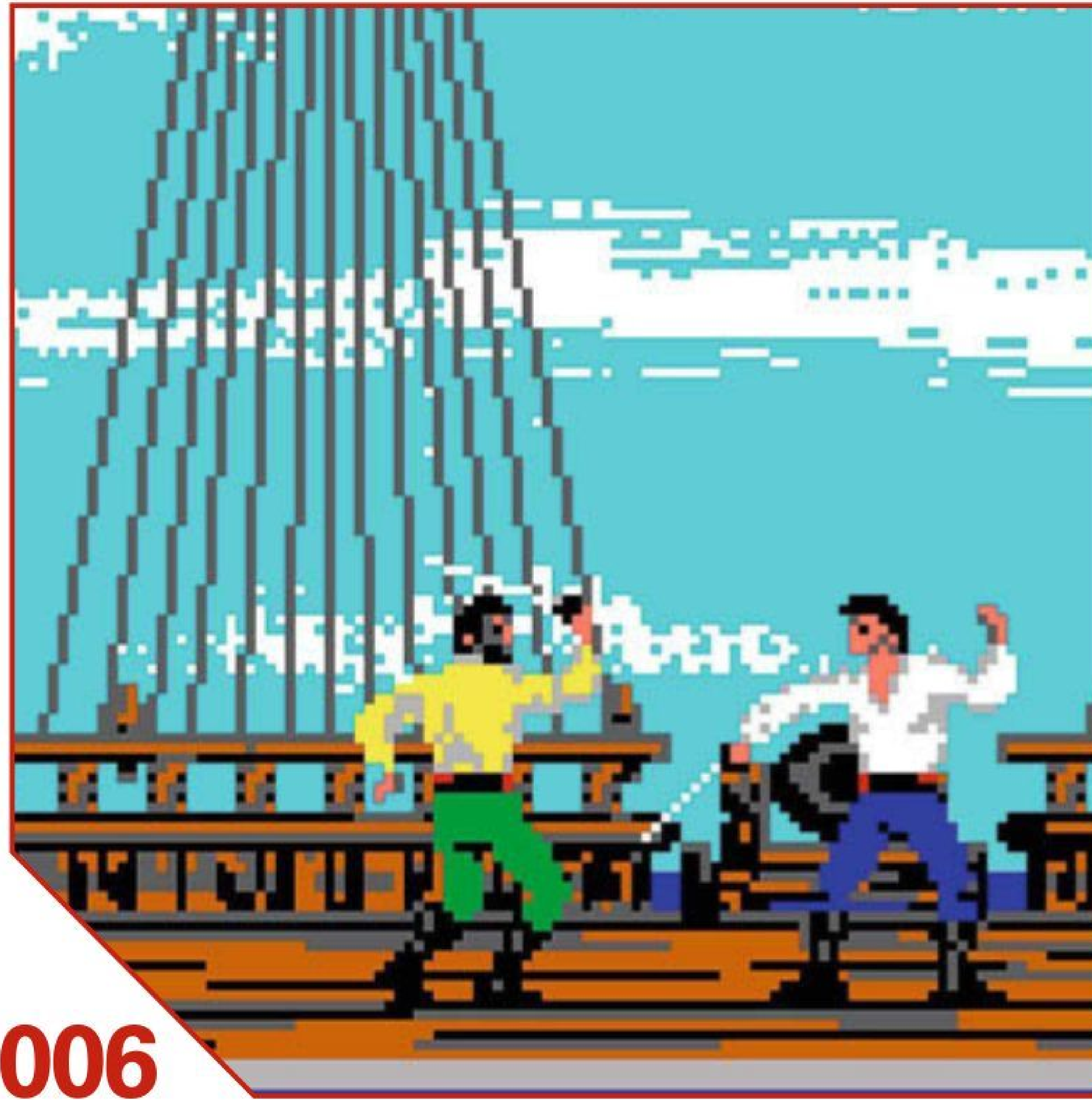


168



170





006



008



028



030



036



044



052



096



108



110



116



126



156



176

KLASSIKER-CHECK

PIRATES!

Es gibt Spiele, die sind Klassiker, weil sie das Genre nachhaltig beeinflussten. Und es gibt welche, ohne die das Genre gar nicht denkbar wäre. Eines der letztgenannten Spiele ist *Pirates!*

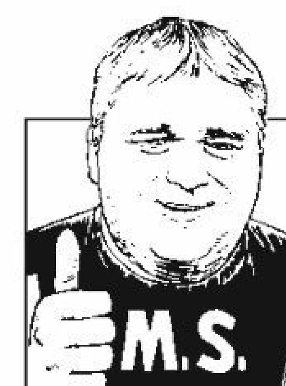
Was passieren kann, wenn man mit dem Chef in den Urlaub fährt, kann Entwicklerlegende Sid Meier berichten. Während sein Boss „Wild Bill" Stealey sich mit Sonne, Cocktails und angenehmer Begleitung in der Karibik verlustierte, besuchte Sid die örtliche Bibliothek im karibischen Urlaubsparadies. Wir wissen es natürlich nicht genau, aber Bill dürfte den einen oder anderen Kater erlebt haben. Sid dagegen hatte am Ende des Urlaubs ein Konzept fertig, das zu einem der legendärsten Titel der Spielehistorie führte. *Pirates!* war aus dem Stand ein Erfolg, wurde für so ziemlich jedes Spielesystem seitdem umgesetzt und zog unzählige Klone nach sich – selbst solche, die auf dem ersten Blick einem ganz anderen Genre angehören, wie *Star Trader Frontiers* oder *Mount & Blade*.

Im Jahr 1987 konnte man noch Spiele erfinden, die es so vorher noch nicht gegeben hatte. *Pirates!* war die allererste Piratensimulation. Als ausgeplünderter und gestrandeter Jüngling sollte man zum erfolgreichen Piraten in der Karibik aufsteigen. Dabei ist der Weg zum Erfolg vielfältig. So lässt sich eine Crew anheuern und man geht auf Kaperfahrt, entert die Kähne braver Kaufleute und erobert sich auf diese Weise nach und nach die eigene Flotte. Oder man freundet sich mit einem der Gouverneure der vier Seemächte (England, Spanien, Frankreich, Holland) an und bekämpft mit Kaperbrief ausgestattet die jeweiligen Gegner. Dabei ist stets zu beachten, welche Nation sich gerade mit welcher anderen im Clinch befindet, um nicht die falschen Pötte zu versenken.

Doch das ist noch lange nicht alles. Es gilt Schatzkarten zusammenzusetzen, um so nach Gold und Reichtum zu buddeln. Oder nach und nach die verschleppte Verwandtschaft zu befreien. Und warum nicht mal eine Hafenstadt erobern, in einem Mini-Echtzeitgefecht? Mit ein bisschen Fleiß und Kapererfolg lässt sich sogar das Herz einer Gouverneurstochter erobern. Die Möglichkeiten sind groß, die Risiken auch. Denn man kann auch eine Weile im Kerker landen.

Neben dem variantenreichen Genremix-Konzept (Säbelduelle, Schiffsgefechte, Handel und Co.) begeisterte *Pirates!* vor allem durch den hohen Wiederspielwert. Auch wenn die Karte der Karibik natürlich immer die Gleiche war, entwickelte sich jedes Spiel anders, je nachdem, mit welcher Nation man koalierte und ob eher der Handel auf dem Dienstplan stand oder aggressives Kapern und Erobern. Im späteren Spielverlauf konnte man sogar der spanischen Silberflotte auflauern, die sich regelmäßig auf den Weg von der Neuen Welt nach Europa machte. Und an Land war sogar ein sagenhafter Inkaschatz auffindbar.

Bei dem Erfolg von *Pirates!* ist es eigentlich unverständlich, warum Sid Meier und Microprose niemals einen Nachfolger produzierten. Es gab zwar ein paar Jahre später eine aufgebohrte Gold-Version und etliche Detailverbesserungen beim Wechsel von den 8-Bit-Systemen zu den Versionen für Atari ST und Amiga. Doch etwas richtig Neues erschien, zumindest von Microprose, nie. Im Jahr 2004 produzierte Sid Meiers neue Firma Firaxis immerhin eine aufgehübschte Version, die auch noch heutigen Ansprüchen genügt und neben den ganzen alten Versionen immer noch zu haben ist. Die Originalversion von 1987 hat aber mittlerweile wegen der mageren 8 Bit-Grafik nur noch historischen Wert. Das ausführliche Handbuch dagegen, dem man Sids zahlreiche Stunden in der karibischen Bibliothek deutlich anmerkt, ist auch heute noch lesenswert. *



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Mit Säbel und Degen

Mit zu den ersten Aktionen im Spiel gehören die Säbel- und Degengefechte. Je nachdem, über welche Spezialfähigkeit unser Held verfügt, sind diese Kämpfe leichter oder auch erheblich schwieriger. Auch im weiteren Spielverlauf stehen jede Menge Attacken gegen feindliche Kapitäne oder Stadtkommandanten auf dem Kaperplan. Aber keine Panik: Auch ein verlorenes Gefecht bedeutet nicht unbedingt das vorläufige Aus. Nur zu oft sollte das auch nicht passieren.



Motivierendes Kartensammeln

Mit zu den motivierendsten Spielelementen gehört die Jagd auf versteckte Schätze. Allerdings müssen dazu überall verstreute Kartenteile gesucht werden, die die Lage des Schatzes verraten. Dann noch schnell eine Crew an Land geschickt und nach dem Schatz gegraben. In den 8-Bit-Versionen gestaltet sich das Marschieren über Land extrem zäh, was vor allem daran liegt, das dieser Programmteil komplett in BASIC verfasst ist.



Dauerbrenner Seeschlachten

Neben den Säbel- und Degengefechten nehmen die Seeschlachten einen gehörigen Teil der Spielzeit ein. Es gilt den Gegner geschickt zu umkurven und im richtigen Moment die Kanonen abzufeuern. Ebenfalls wichtig: die Windrichtung. Durch trickreiches Segelsetzen und -einholen kann der Spieler die Geschwindigkeit optimal anpassen. Generell sind die Seegefechte der Teil im Spiel, der die meiste taktische Planung erfordert.



Die Tochter des Gouverneurs

Mit Ausnahme von *Alter Ego* dürfte *Pirates!* das einzige Spiel der 80er Jahre sein, in der unser Held das Herz einer jungen Dame erobern konnte, um sie dann schließlich auch noch zu heiraten. Allerdings nur bei ausreichend wirtschaftlichem Erfolg oder wenn der Herr Papa mit den Leistungen des angehenden Freibeuters zufrieden ist. Wenn die Holde dann nach all dem Werben endlich „Ja" sagt, ist das ein erhebender Moment!



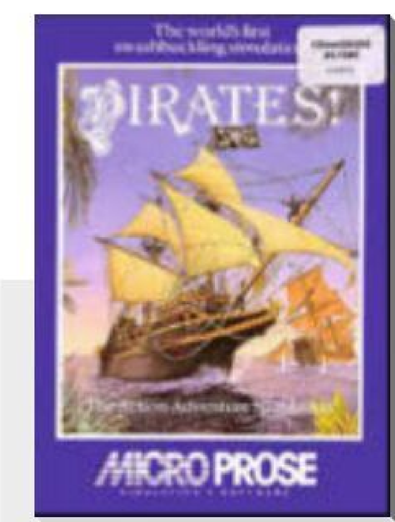
Raffinierter Kopierschutz

In einer Zeit, als ein technischer Kopierschutz noch teuer und unzuverlässig war, griffen viele Hersteller, darunter auch Microprose, zu günstigeren Methoden. In *Pirates!* war die spanische Silberflotte der Schlüssel zum Erfolg. Wer die extrem lohnenden Schiffe der Spanier kapern wollte, musste zuvor wissen, wo sich die Silberflotte wann genau befand. Diese Ortsangaben und Termine standen im Handbuch, das, extrem gut geschrieben, viel zur Geschichte der Piraten zu erzählen hatte.



Altes Spielkonzept, neue Optik

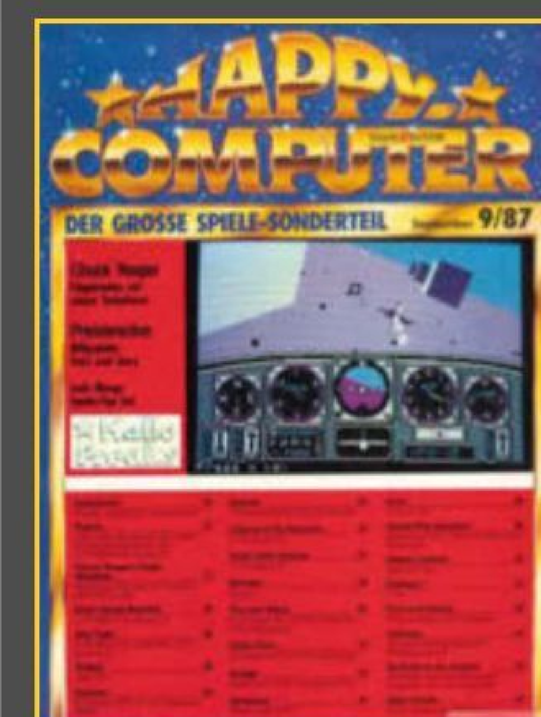
Mittlerweile ist das ursprüngliche *Pirates!* über 30 Jahre alt, was man vor allem der Grafik anmerkt. Zudem war der C64, auf dem die erste Version erschien, ein 8-Bit-System mit all den Einschränkungen des mittlerweile völlig veralteten Heimcomputers. Umso schöner ist es, dass Firaxis, Sid Meiers aktuelle Firma, eine deutlich aktualisierte Version herausgebracht hat, die auch heute noch sehr gut spielbar ist.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64, APPLE II, SCHNEIDER CPC, PC, ATARI ST, AMIGA, MACINTOSH, NES
» **PUBLISHER:** MICROPROSE
» **ENTWICKLER:** MICROPROSE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1987
» **GENRE:** PIRATENSIMULATION

Was die Presse sagte …



Happy Computer 9/87, 85%
„Allein die Idee zu diesem Programm ist schon eine Klasse für sich und die Ausführung übertrifft noch alle Erwartungen. Ein originelles und unterhaltsames Programm mit vorzüglicher Dokumentation und Aufmachung." *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 10/87, 10/12
„Die vielen Kampfszenen, unterschiedlichen Levels und ein hoher Spielwitz machen *Pirates* zu einem Superspiel. Ich habe dieses Programm schon über zwei Monate lang gespielt und bin immer noch begeistert davon." *(Stefan Swiergiel)*

Was wir denken

Pirates begründete ein ganzes Spiele-Genre und führte zu etlichen Klonen. Allenfalls die deutlich handelslastigeren *Patrizier*- und *Port Royale*-Spiele von Ascaron haben auch heute noch spielerischen Nährwert. Optisch hat Sid Meiers Klassiker natürlich kräftig Federn gelassen, doch dafür gibt es ja die sehr ansehnliche neue Fassung von Meiers aktueller Firma Firaxis.

Rampage

MACH KAPUTT, WAS DICH KAPUTT MACHT.



» PUBLISHER: BALLY/MIDWAY
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: ARCADE, NES, LYNX, C64, AMIGA, ATARI ST, MS-DOS

Von Michael Hengst

Als Kind haben wir wohl alle kleine Mini-Städte aus Lego oder anderen Bauklötzen gebaut, diese mit Einwohnern aus Bausteinen oder Playmobil-Figuren bevölkert und dann die gebastelten Metropolen mit einem imaginären Riesenmonster (wie Gummi-Dinosaurier oder Plüschtier) dem Erdboden gleichgemacht.

Oder etwa nicht? Bei mir jedenfalls sorgte die frühkindliche Zerstörungswut für einen Heidenspaß, auch wenn sich meine Eltern angesichts des Spielzeug-Vernichtungsfeldzugs vermutlich um die mentale Gesundheit ihres Sprösslings sorgten. Zu Recht, könnte man meinen, denn Filme wie „King Kong" (1933), vor allem aber fernöstliche Monster-Movies wie „Godzilla" (1954) beflügelten die kindliche Fantasie – und in der Folge wurden wohl millionenfach Klötzchen-Bauwerke dem Teppichboden gleichgemacht.

Kein Wunder also, dass die Arcade-Maschinen-Designer Brian Colin und Jeff Naumann mit *Rampage* einen finanziell ziemlich erfolgreichen Spieleautomaten erschufen. Nicht nur mit einem Monster, sondern – genügend Mitspieler vorausgesetzt – mit bis zu drei Kreaturen konnten die Spieler digitale Städte verwüsten. Neben dem Gorilla George gab es noch die von Godzilla inspirierte Echse Lizzie und den Werwolf Ralph – übrigens der Namensgeber für den Disney-Charakter Ralph aus dem Film „Ralph reicht's".

Das Spielprinzip war und ist denkbar einfach: Mit dem gesteuerten Monster muss ich in jedem Abschnitt die dort stehenden Hochhäuser mit gezielten Fausthieben zum Einsturz bringen. Sind alle Häuser platt, komme ich in den nächsten Level – mit mehr Häusern und mehr Gegnern. Letztere bestehen aus Soldaten, Helikoptern und Panzern, die unaufhörlich das oder die Spielermonster beschießen. Nehmen diese zu viel Schaden, verwandeln sich die furchteinflößenden Figuren in nackte Männlein und verschwinden vom Spielfeld. Game Over! Aufgrund technischer Limitierungen sind übrigens alle Häuser im Spiel rechteckig, und nach 768 Levels oder „Tagen" ist Schluss – und das Spiel fängt im Level 1 wieder von vorn an.

Natürlich wurde *Rampage* für so ziemlich jeden Heimcomputer und jede Konsole auf diesem Planeten umgesetzt – wobei viele Kritiker den MS-DOS-Port für besonders gelungen halten. Einige Hollywood-Produzenten fanden die doch recht überschaubare Geschichte erst kürzlich derart spannend, dass 2018 sogar eine Filmumsetzung mit Dwayne „The Rock" Johnson in der Hauptrolle in den Kinos lief.

Ich persönlich finde den alten Automaten immer noch am gelungensten: Im Trio kann die flott-monströse Abriss-Action eine ganze Weile unterhalten. Da werden mit Begeisterung Wolkenkratzer zermalmt und Soldaten gemampft, um verlorene Lebenspunkte zurückzugewinnen. Und für diesen kurzen anarchischen Moment fühlt man sich wieder wie ein diabolisch grinsendes Kind vor einer pulsierenden Spielzeugstadt. Nur ist dieser Flashback in die Kindheitstage von kurzer Dauer – auf längere Sicht ist der sich immer wiederholende Zerstörungsmarathon zu substanzlos. Aber für diesen kleinen Augenblick lohnt sich die eine oder andere Partie *Rampage* dann doch! *

1150
DAMAG

LIZZIE
CREDITS.......8

RALPH
CREDITS.......8



MAR

MEISTER DER SPIN-



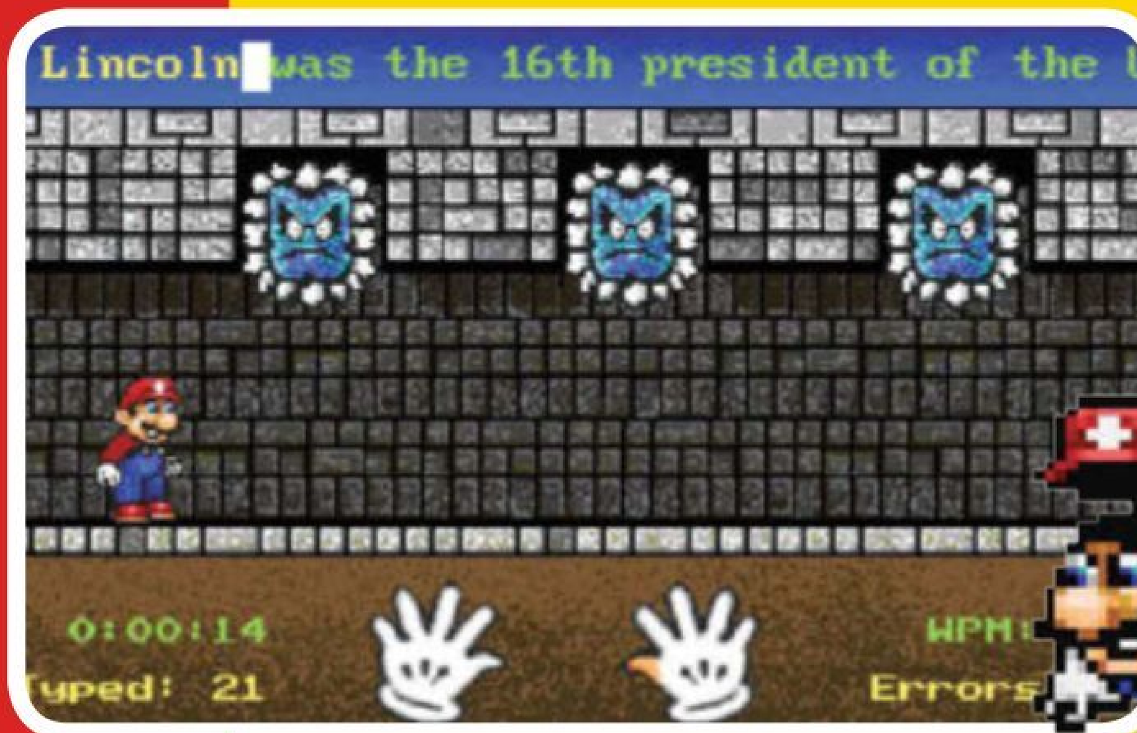
10 –OFFS

Dieser Mario ist schon ein talentierter Schlingel! Ursprünglich war er bekanntlich einfacher Klempner, dann der Held im Pilz-Königreich. Aber auch dieser Job alleine erfüllte ihn bald nicht mehr. Über die Jahre hat er sich auch einen Namen als Rennfahrer, als Tennis-Ass, Golf-Profi, Partylöwe, Lehrer und vieles mehr gemacht. Sogar Arzt war er mal.

Marios Vielfältigkeit ist aber mehr als nur ein Gimmick. Während andere Spielestars oft schon an einem einzigen brauchbaren Spin-off scheitern, sind die Ausflüge des Schnauzträgers in andere Genres oft auf einem ähnlichen Niveau wie seine Hüpfabenteuer.
Da es aber kaum möglich ist, bei der Masse an Spielen die Übersicht zu behalten, bringen wir Ordnung in das Chaos.



LERNSPIELE



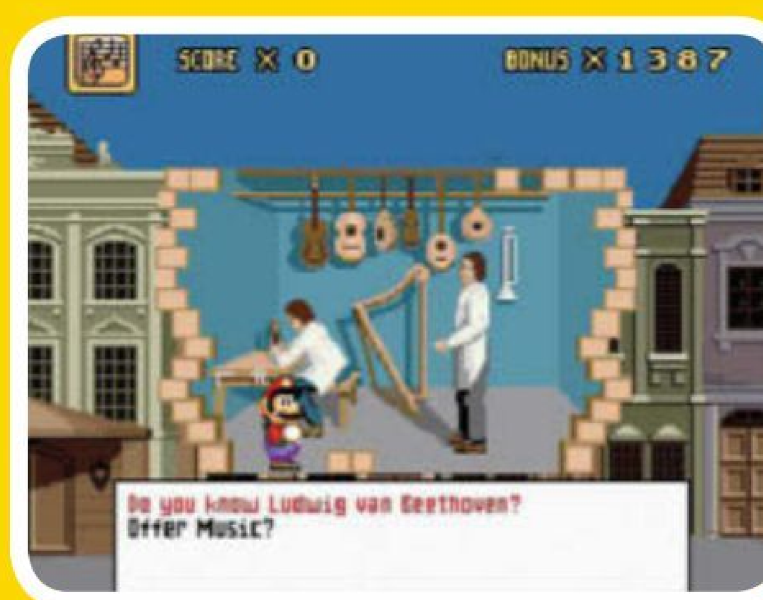
MARIO TEACHES TYPING
PC, 1991

■ Solange der Spieler die vorgeschriebenen Tasten ohne Vertipper drückt, läuft Mario fehlerlos durch den Level und hüpft auf Koopas. Zusätzlich erklärt euch der Titel, welchen Finger ihr für welche Tasten benutzen sollt. Kurios: *Mario teaches Typing* scheint das erste Spiel zu sein, in dem man Mario reden hört. Hättet ihr es gewusst?

MARIO WIRD VERMISST
PC/SNES/NES, 1992



■ Mario wurde entführt, daher schlüpft hier sein Bruder Luigi in die Hauptrolle. Dafür muss er Bowser besiegen, und zwar, indem er – ja wirklich! – etwas über die Großstädte dieser Welt lernt. Das Schlimmste ist aber, dass dieses offiziell lizenzierte Lernspiel zwar optisch an *Super Mario World* angelehnt ist, aber halt auch nicht richtig. Die echten Grafik-Assets hätten hier Wunder gewirkt und einen besseren Eindruck hinterlassen.



MARIOS ZEITMASCHINE
PC/SNES/NES, 1993

■ Bowser möchte sich sein eigenes Museum einrichten und reist daher durch die Zeit, um sich überall historische Kunstwerke unter den Nagel zu reißen – womit er natürlich die Geschichte durcheinanderbringt. Mario soll es nun wieder richten. Die Zeitreisen werden durch schicke Mode-7-Abschnitte in Szene gesetzt, in denen ihr Pilze sammeln müsst. Danach driftet das Spiel aber in dieselbe Fleißarbeit wie *Mario wird vermisst* ab.

MARIOS VORSCHULE
PC/SNES, 1994



■ Dieses komische Spiel besteht aus mehreren Aktivitäten, in denen ihr Gegenstücke miteinander vergleicht oder Sounds hört. Ein Beispiel? Ihr zeigt auf eine Kuh, sie macht „Muh". Es gibt vermutlich nichts Spannenderes für die sehr junge Zielgruppe! Die Anforderungen wurden natürlich besonders niedrig gehalten. Daher werden Anweisungen auch nicht per Text, sondern per Sprachausgabe übermittelt.

WEITERE LERNSPIELE

I Am A Teacher: Super Mario Sweater (1986) | **Mario's Early Years: Fun With Letters** (1993) **Mario's Early Years: Fun With Numbers** (1994) | **Mario Teaches Typing 2** (1996)

MARIO KART

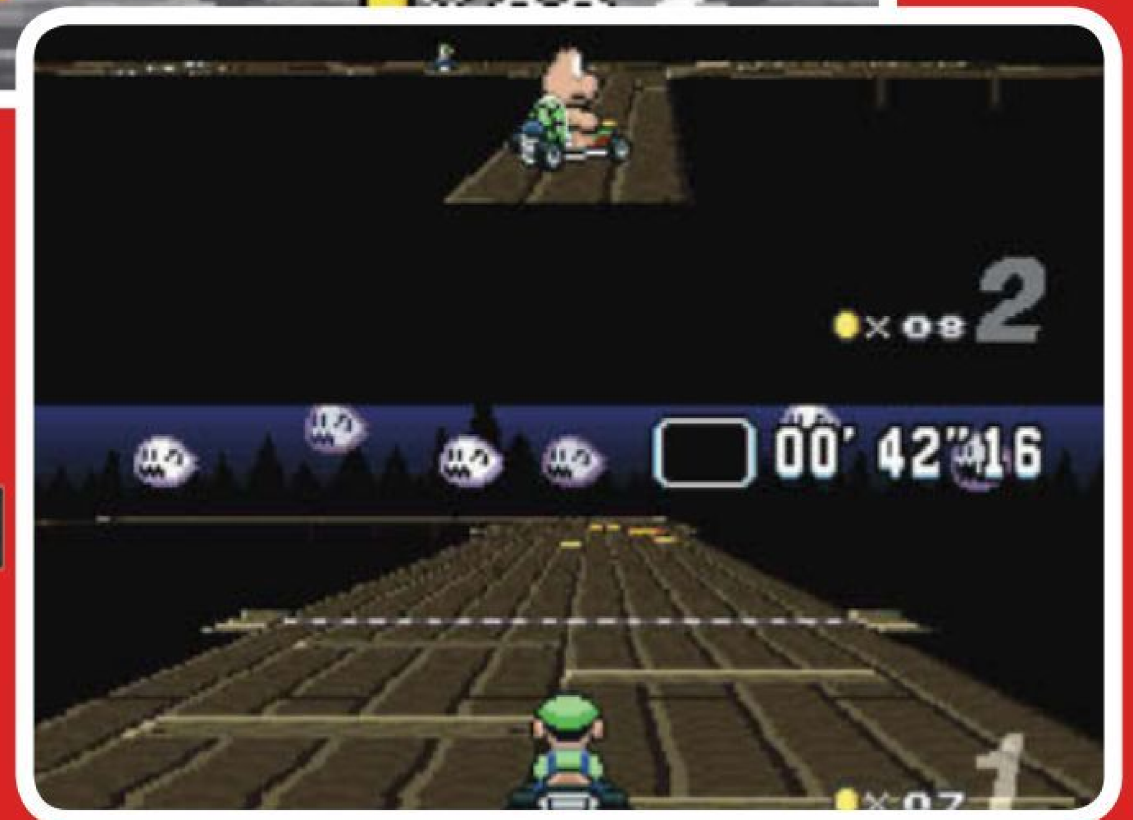


SUPER MARIO KART

SNES, 1992

■ Die *Mario Kart*-Reihe ist heute so gut wie jedem Spieler bekannt, war ursprünglich aber als ein *F-Zero*-Spiel mit Multiplayer-Komponente geplant. Der Rest ist Geschichte, denn gleich der erste Ableger schlug ein wie eine Bombe. Die über den Mode 7 realisierten Pseudo-3D-Strecken fuhren damals in der absoluten Grafik-Spitzenklasse mit, und auch inhaltlich hatte *Super Mario Kart* einiges zu bieten. Die im Original eingeführten Waffen und Items wie die Bananen, die grünen und roten Panzer oder der Stern gehören auch heute noch zu jedem *Mario Kart* dazu, und selbst der kleine Hopser und die Rainbow Road waren schon dabei. Für einige Puristen ist der erste Teil bis heute der beste.







MARIO KART 64

N64, 1996

■ Die erste Fortsetzung zu *Super Mario Kart* kam gleich in echtem 3D daher und ermöglichte dadurch ganz neue Streckendesigns mit Hügeln und großen Sprungeinlagen und erinnerungswürdige Strecken wie Bowsers Festung. Eine der wichtigsten Funktionen war aber der Multiplayer-Modus, der nun vier statt bisher zwei Spieler im Splitscreen erlaubte. Und auf keinen Fall dürfen wir vergessen, dass der berüchtigte blaue Panzer erstmals in *Mario Kart 64* durch das Fahrerfeld pflügte.

MARIO'S KART: SUPER CIRCUIT

GAME BOY ADVANCE, 2001

■ Mit den Mode-7-Strecken in *Super Mario Kart* begeisterte Nintendo seine Kunden bereits eine Dekade zuvor – warum also sollte man genau das nicht auf dem GBA wiederholen können? Anstatt aber einfach nur eine Umsetzung des SNES-Titels auf den Handheld zu bringen, entwickelte der Hersteller einen komplett neuen Serienteil mit besserer Grafik und neuen Kursen (die SNES-Pisten konnte man zusätzlich freischalten). Spitze: Mit nur einem Modul konnten gleich mehrere Spieler gegeneinander antreten.



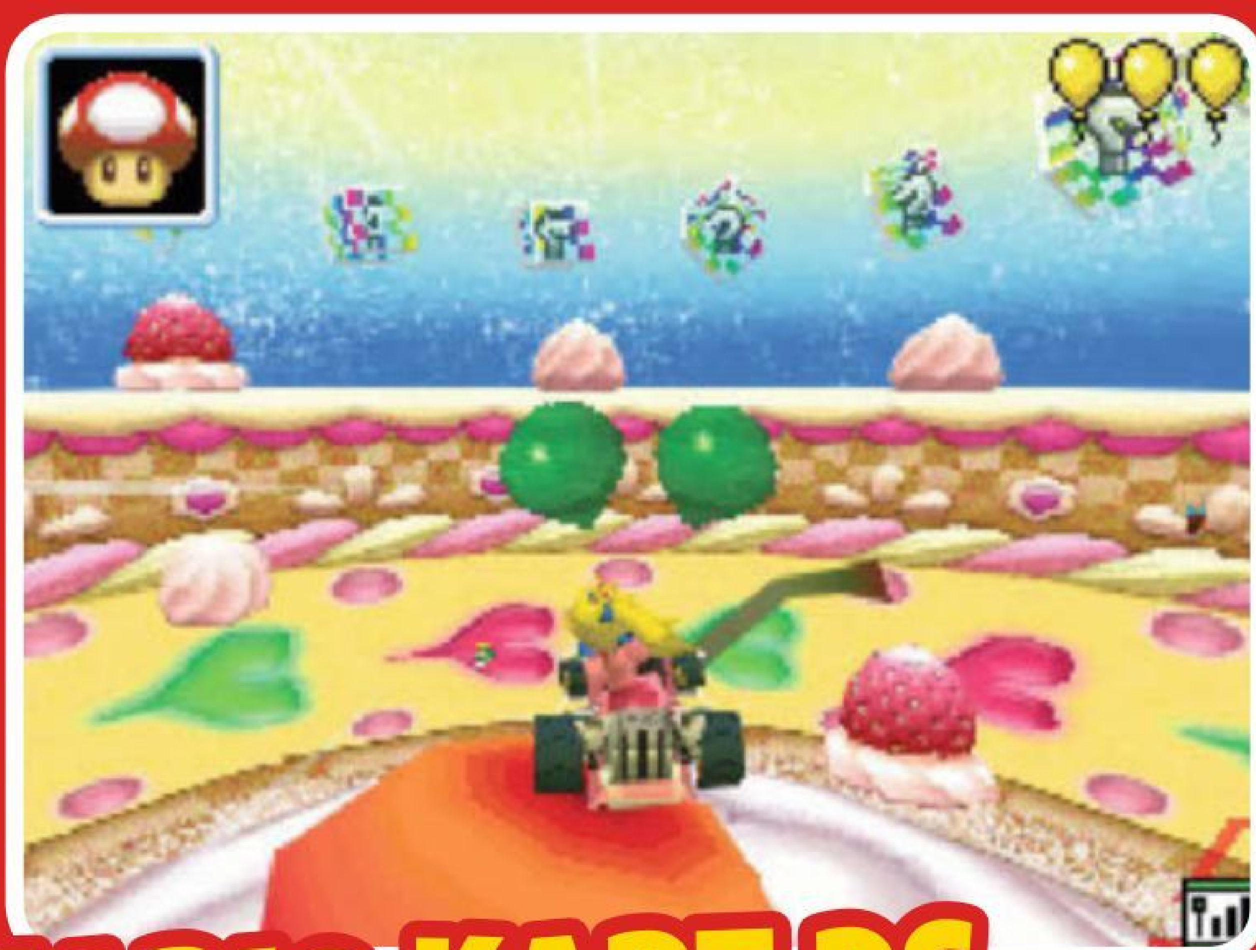




MARIO KART DOUBLE DASH!!

GAMECUBE, 2003

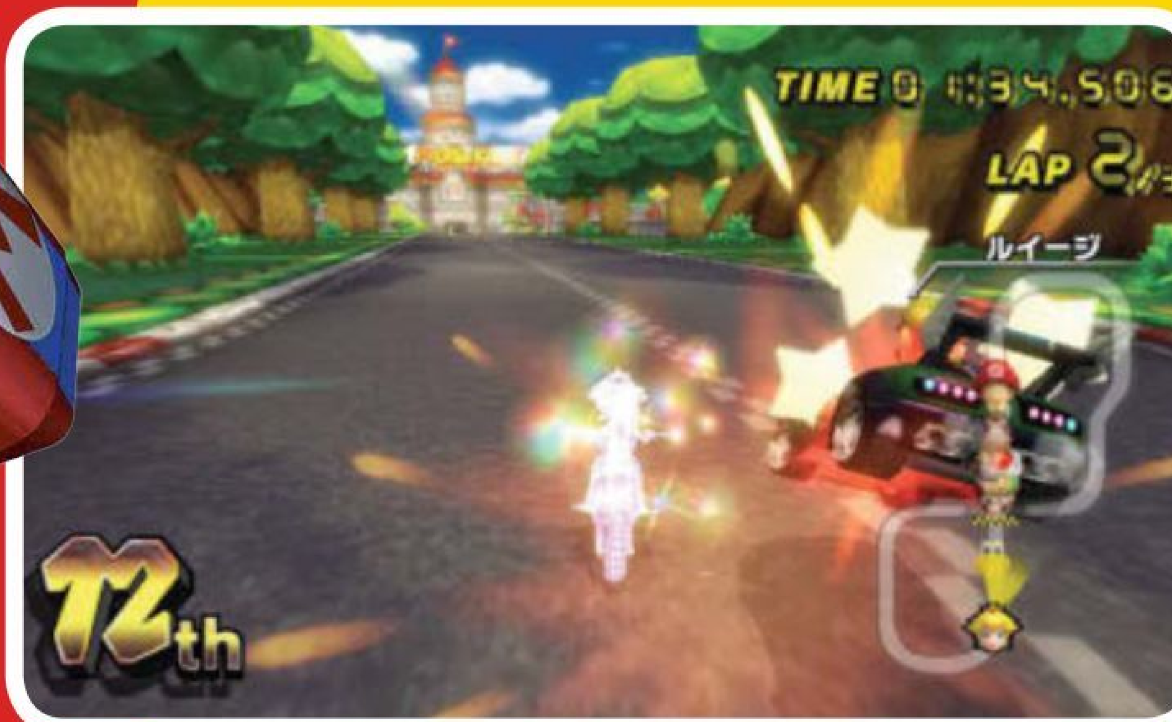
■ Als große Neuheit waren bei *Double Dash* zwei Fahrer in einem Kart gemeinsam unterwegs, zwischen denen gewechselt werden konnte. Jeder Pilot besaß zudem seine eigenen Items. Obwohl das Streckendesign erneut auf hohem Niveau war, polarisierte dieser Teil damals wie heute.



MARIO KART DS

DS, 2005

■ Mit dem DS war auch auf einem Handheld ein echtes 3D-*Mario Kart* möglich. Die Kurse variierten aus neuen Kreationen wie dem Ticktack-Trauma und Marios Piste sowie alten Bekannten wie der Donut-Ebene 1 und dem Baby-Park. Zum allerersten Mal in der Reihe konnte man außerdem online gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten.



MARIO KART WII

WII, 2008

■ Auch der Wii-Ableger von *Mario Kart* ist umstritten – in Bezug auf die Verkaufszahlen ist er jedoch der erfolgreichste der Serie. Das Fahrerfeld bestand nun aus zwölf Karts gleichzeitig auf der Strecke, es gab einige neue Power-ups, und die Motorräder feierten ebenfalls ihr Debüt. Die quer gehaltene Wiimote ließ sich optional auch als Lenkrad benutzen.

MARIO KART 7

3DS, 2011

■ Im dritten Handheld-Ableger wurden zusätzlich die Retro Studios ins Entwicklerboot geholt. Und sie sorgten gleich für frischen Wind, indem sie neben den üblichen Fahrabschnitten auch Flug- und Unterwasserpassagen einführten. Selbst die Classic-Kurse wurden entsprechend angepasst. Außerdem konntet ihr euer Kart in einzelnen Komponenten wie den Reifen oder dem Chassis modifizieren.





MARIO KART 8

WII U, 2014

■ Das Konzept mit den Flug- und Unterwassereinlagen wurde zusätzlich um Anti-Gravitations-Abschnitte erweitert, die nun auch Überkopffahrten wie Loopings ermöglichten. Zum ersten Mal wurden auch DLCs unterstützt. *Mario Kart 8* erhielt dadurch später noch Strecken, die thematisch an *Zelda*, *Excitebike* und *F-Zero* angelehnt waren. Es war das bestverkaufte Spiel auf der Wii U.

MARIO KART 8 DELUXE

SWITCH, 2017

■ Der jüngste Teil der Reihe ist eine Neuauflage der Wii-U-Version. Es sind alle Inhalte inklusive der DLC-Strecken enthalten, von Anfang an ist alles freigeschaltet. Darüber hinaus gibt es ein paar neue Fahrer wie die Inklinge aus *Splatoon*, einen überarbeiteten Battle-Modus sowie diverse spielerische Anpassungen wie eine weitere Driftstufe.



WEITERE MARIO-KART-SPIELE

Mario Kart Arcade GP (2005)
Mario Kart Arcade GP 2 (2007)
Mario Kart Arcade GP DX (2013)
Mario Kart Arcade GP VR (2017)

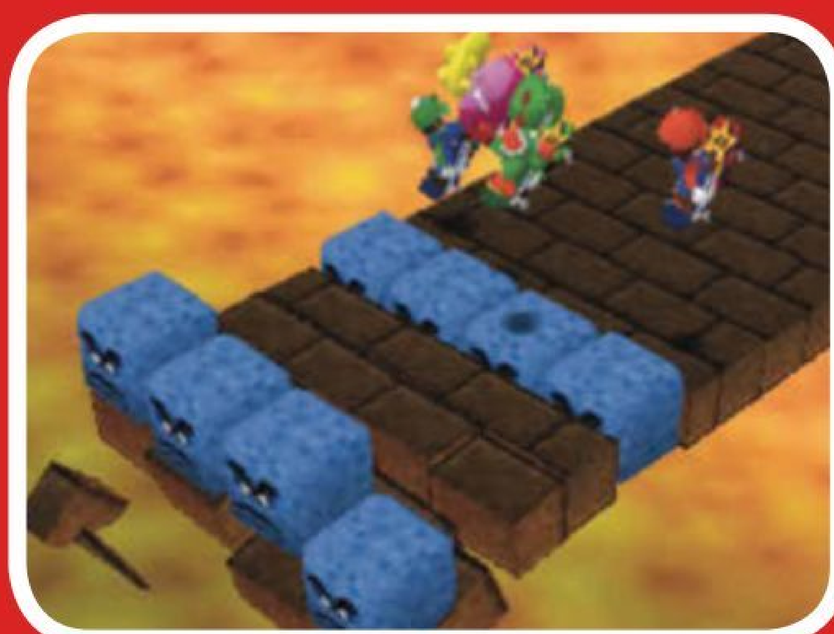


MARIO PARTY

MARIO PARTY

N64, 1998

■ Als Nintendo das von Hudson Software entwickelte Spin-off für den N64 ankündigte, hätte wohl niemand mit der Geburt einer neuen Spielereihe gerechnet. *Mario Party* ist wie ein Brettspiel aufgebaut, auf dem sich die Charaktere durch das Werfen von Würfeln fortbewegen. Das Ziel liegt darin, mehr Sterne als die Mitstreiter zu sammeln und in satten 53 Minigames gegen die KI oder Freunde anzutreten. *Mario Party* bescherte Nintendo auch eine Sammelklage, denn einige der Minispiele erforderten, so schnell wie möglich den Analogstick zu drehen. Viele Spieler rieben sich dabei ihre Handflächen auf. Nintendo musste daher jedem Käufer von *Mario Party* Schutzhandschuhe zur Verfügung stellen. In späteren Serienteilen wurde auf entsprechende Minispiele verzichtet.





MARIO PARTY 4

GAMECUBE, 2002

■ Das erste *Mario Party*, das nicht für den N64 kam, hatte einige neue Inhalte an Bord. Darunter waren etwa sechs neue 3D-Spielbretter und der Zusatzraum, in dem ihr die Minispiele auf andere Art und Weise erlebt. *Mario Party 4* ist nach dem Original aber auch der Teil mit den wenigsten Minispielen. Der Wechsel auf die neue Plattform hat den Verkaufszahlen gutgetan: Nachdem der Vorgänger nur etwas mehr als eine Million Mal über die Ladentheke ging, kam Teil 4 auf über zwei Millionen Exemplare.





MARIO PARTY 2

N64, 1999

■ Die Fortsetzung zum Überraschungshit kam mit einer großartigen neuen Idee daher: Ab sofort konntet ihr Items kaufen, gewinnen oder auch stehlen, die euch gewisse Boni verleihen. Der Pilz und der goldene Pilz etwa gewähren euch in einer Runde weitere Würfe, während ihr euch mit Bowsers Anzug in den Fiesling verwandelt und einem anderen Spieler 20 Münzen abluchst. Mittlerweile sind Items aus *Mario Party* nicht mehr wegzudenken.

MARIO PARTY 6

GAMECUBE, 2004

■ Das sechste *Mario Party* war das erste, das die Marke von 80 Minispielen knackte. Einige von ihnen benötigten zudem ein beigelegtes Mikrofon, das auch im Nachfolger ein Jahr später Verwendung finden sollte.





MARIO PARTY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE, 2005

■ Es dauerte lange, bis Nintendo diese Marke auch auf einen Handheld brachte. Allerdings konnten die Minispiele nicht die gewohnte Qualität erreichen – der GBA war schlichtweg nicht für 3D-Grafiken geeignet. Aufgrund der nahenden Veröffentlichung des DS wurde dem GBA aber ohnehin schon weniger Aufmerksamkeit geschenkt.

MARIO PARTY 8

WII, 2007

■ Da die Wii besonders bei Gelegenheitsspielern beliebt war, war sie geradezu prädestiniert für ein neues *Mario Party*. Die Verkäufe gaben Nintendo recht: Mehr als 7,6 Millionen Konsolenbesitzer ließen sich zu einem Kauf hinreißen. Wie zu erwarten wurde in den Minispielen die Bewegungssteuerung der Wii in den Fokus gerückt.

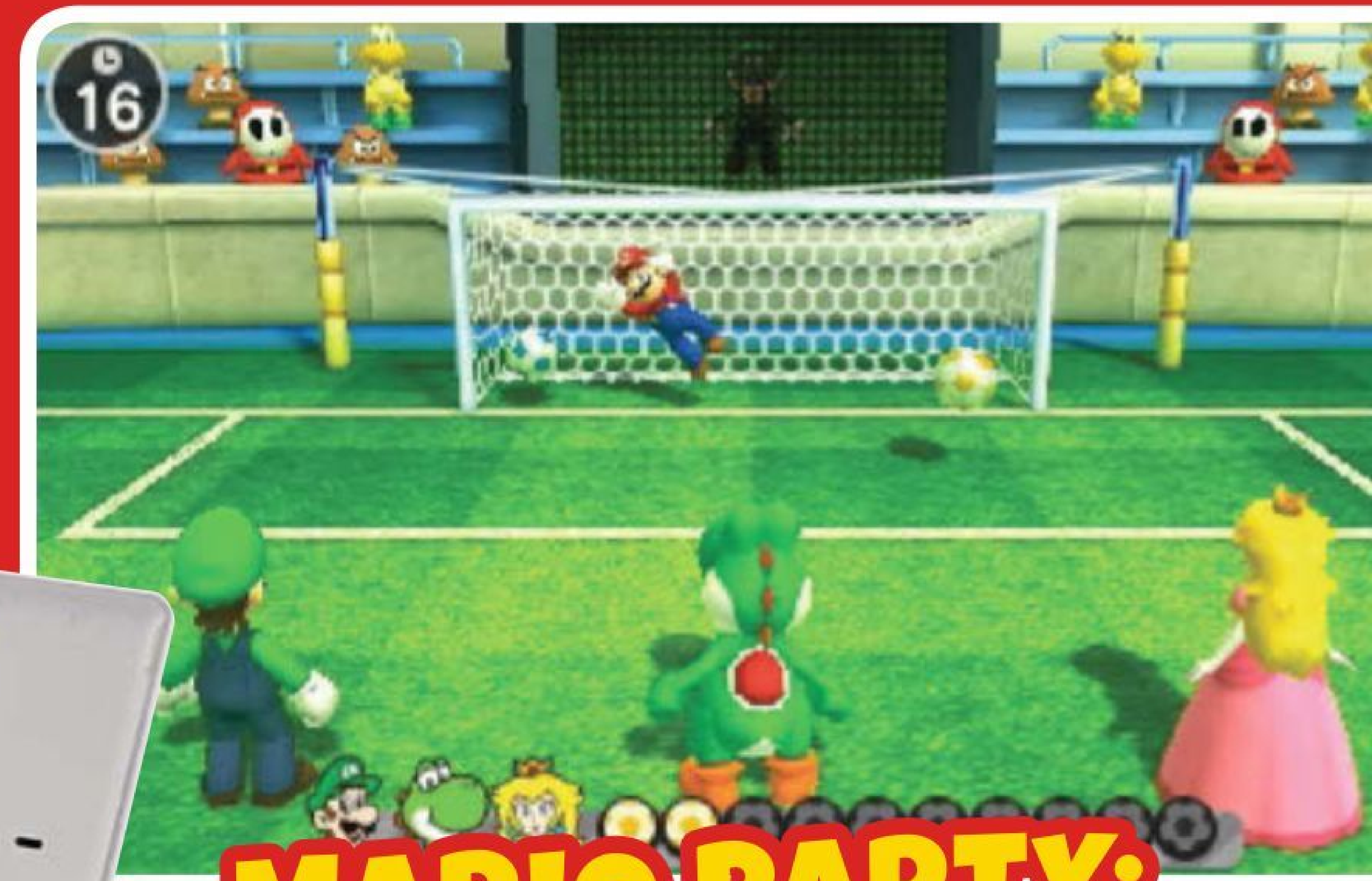




MARIO PARTY: DS

DS, 2007

■ Auch auf dem DS konzentrierten sich die Entwickler auf das entsprechende Steuerungskonzept der Konsole. In diesem Fall war es der Stylus, mit dem ihr die Minispiele auf dem Touchscreen steuern musstet. Hat sich der Aufwand gelohnt? Nun ja, 8 Millionen Verkäufen zufolge zumindest für Nintendo!



MARIO PARTY: THE TOP 100

3DS, 2017

■ Der 3DS-Ableger lässt sich am ehesten als ein Best-of aller *Mario Party*-Minispiele von Teil 1 bis 10 beschreiben. Das Hauptaugenmerk liegt klar auf den Minispielen, die im Vergleich zu den Originalen teils leicht angepasst wurden. Es gibt nur ein einziges Spielbrett, 24 der Minispiele müsst ihr zudem erst über einen separaten Spielmodus für das Hauptspiel freischalten.

MARIO PARTY 10

WII U, 2015

■ Die Wii-U-Auflage von *Mario Party* erinnerte stilistisch an den Wii-Vorgänger. Alle Spieler bewegen sich hier gemeinsam in einem Fahrzeug über das Spielbrett, anstatt einzeln loszuziehen. Auf das ursprüngliche Brettspiel-Prinzip vertraute nur der Amiibo-Modus. Besonders spaßig war der Einer-gegen-alle-Modus, in dem ein Mitspieler die Rolle von Bowser auf dem Gamepad übernahm, während bis zu vier andere Spieler auf dem TV versuchten, vor ihm zu entkommen.





WEITERE MARIO-PARTY-SPIELE

Mario Party 3 (2000) | **Mario Party 5** (2003) | **Mario Party-e** (2003)
Mario Party 7 (2005) | **Mario Party 9** (2012) | **Mario Party: Island Tour** (2013)
Mario Party: Star Rush (2016) | **Super Mario Party** (2018)

SPORTSPIELE



NES OPEN TOURNAMENT GOLF

NES, 1991

■ Heute kaum vorstellbar: *NES Open Tournament Golf* erschien Anfang der 90er Jahre noch ohne den Hinweis im Namen, dass es sich um ein *Mario*-Spiel handelt. Dafür aber wurde Mario umso größer in rot-weiß-gestreiftem Golfer-Outfit bei einem Abschlag auf der Spielebox abgebildet. Der zweite Spieler war übrigens Luigi, und Toad sowie Peach kamen als Caddies zum Einsatz. Eine weitere Besonderheit: Anders als mittlerweile bei Sportspielen mit Mario üblich, war *NES Open* kein Arcade-Titel, der Multiplayer-Spaß und Power-ups dem Realismus vorzog. Stattdessen war es ein echtes Golf-Spiel. Ungewöhnlich waren die Unterschiede zwischen der japanischen Fassung und den internationalen Versionen. Letztere waren bedeutend leichter.





MARIO'S TENNIS

VIRTUAL BOY, 1995

■ Wie *NES Open Tournament Golf* ist auch das Tennisspiel für Nintendos gefloppte VR-Brille nicht mit den heutigen Arcade-Sportspielen des Klempners zu vergleichen. *Mario's Tennis* enthielt alle Charaktere aus *Super Mario Kart* und setzte aufgrund der Tiefenwirkung des Virtual Boy auf eine niedrige Kameraperspektive. Schmerzlich vermisst wurde ein Multiplayer-Modus, der aufgrund des angekündigten, aber nie veröffentlichten Link-Kabels ins Wasser fiel.

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

GAMECUBE, 2005

■ Nachdem Mario jahrelang mit Tennis und Golf Erfolge gefeiert hatte, wurde es zum Ende der GameCube-Ära Zeit für einen Wechsel der Sportart. In dem Baseball-Spiel besitzen Mario und seine Freunde ihre eigenen Sternfähigkeiten, sie können in einem Laden Items kaufen, und in den Stadien warten ganz besondere Gefahren auf sie. Piranhapflanzen beispielsweise lenken Bälle in alle möglichen Richtungen um. Abwechslungsreiche Minispiele sorgen für weiteren Spielspaß.





SUPER MARIO STRIKERS

GAMECUBE, 2005

■ Mit einem regulären Fußballspiel hat *Super Mario Strikers* nur die Grundregel (Singular) gemein. Und damit meinen wir ausschließlich: Das Runde muss ins Eckige! Ansonsten verzichtet der Titel auf so gut wie alle Regeln. Ihr dürft munter eure Gegenspieler umgrätschen und euch obendrein auch noch mit Power-ups einen unfairen Vorteil verschaffen. Spezielle Superschüsse zählen zudem gleich doppelt. Ein Unentschieden gibt es sowieso nicht. Was für ein Spaß!



MARIO SLAM BASKETBALL

DS, 2006

■ Dieses Spin-off entstand bei Square Enix und kam mit einem ungewöhnlichen Punktesystem daher. Normale Körbe gaben 20 Punkte, ein Dreier gleich 30, ein Spezialwurf wiederum 40. Münzen erhöhten den Zähler weiter. Das größte Problem war die Steuerung, die nur mit Stylus und nicht mit normalen Tasten funktionierte.



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

WII/DS, 2007

■ Wer hätte gedacht, dass sich die alten Rivalen Mario und Sonic irgendwann einmal zusammentun? Und dann gleich in einem Titel zu den Olympischen Spielen? Klingt verrückt, aber das Konzept ging auf. Hier trat der Klempner im 100-Meter-Lauf gegen den blauen Igel an, während Bowser Amy Rose im Tischtennis zum Duell herausforderte und Robotnik auf dem Trampolin hüpfte. Bis zu den Olympischen Spielen in Rio 2016 folgten diverse Fortsetzungen.



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

WII/DS, 2009

■ Für den sportlichen Wettkampf hatten sich die Maskottchen von Nintendo und Sega ein weiteres Mal zusammengefunden. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Spiel um zahlreiche Inhalte erweitert – auch um Sportarten wie Schneeballwerfen, die nicht zu den offiziellen Disziplinen zählen. Erneut waren sowohl die Heimkonsolen- als auch die Handheld-Fassung gut umgesetzt.





MARIO SPORTS MIX

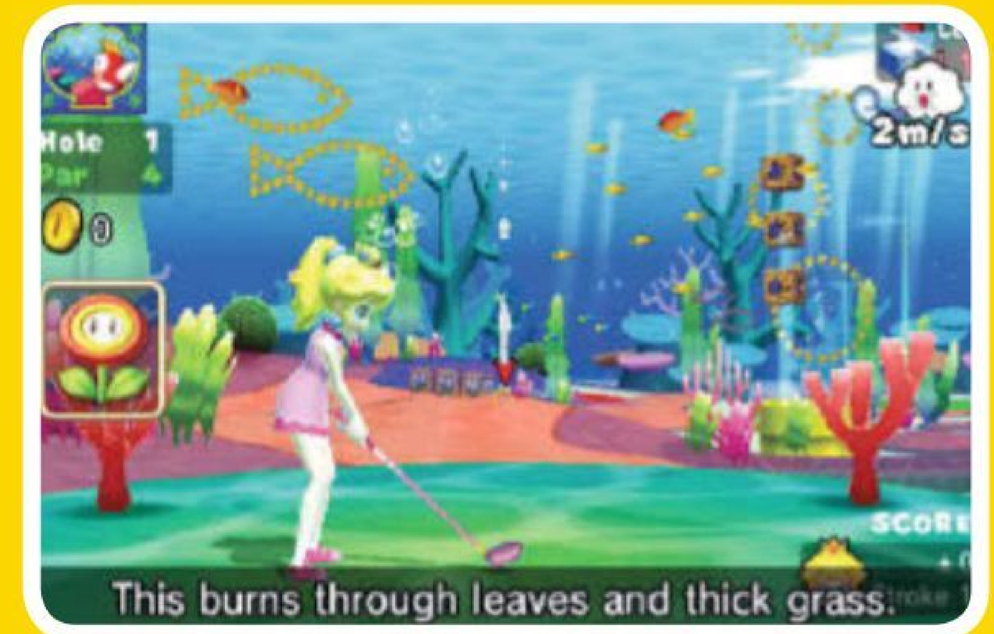
WII, 2010

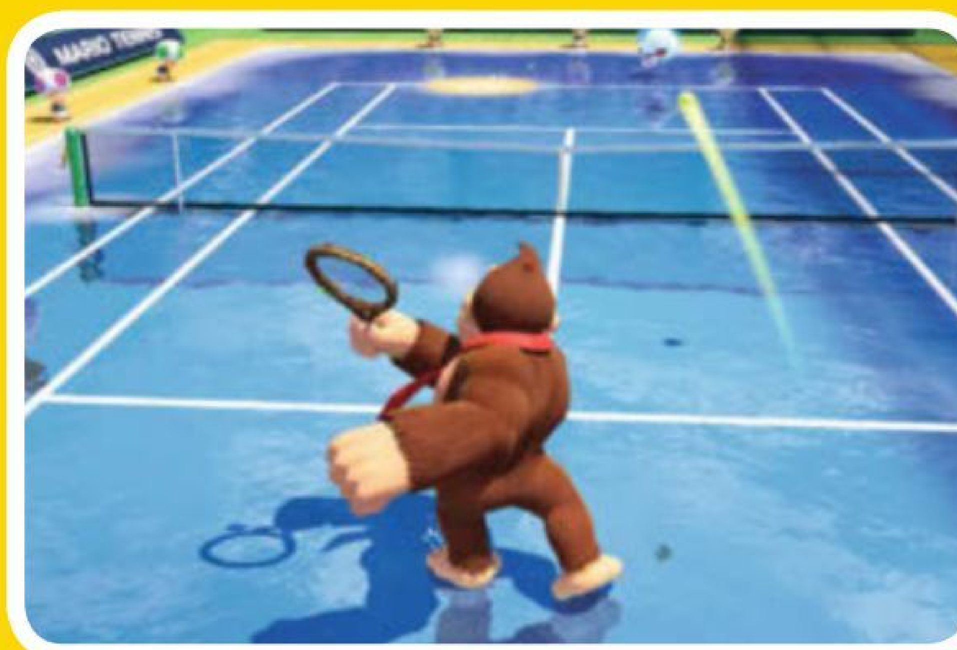
■ Der Titel vereint vier Sportarten, denen keine eigene Reihe gewidmet wurde: Basketball, Volleyball, Hockey und Völkerball. Für die Entwicklung zeichnete einmal mehr Square Enix verantwortlich – anders als bei *Mario Slam Basketball* lieferten sie dieses Mal aber ein ordentliches Spiel ab.

MARIO GOLF WORLD TOUR

3DS, 2014

■ Das neueste Golf mit Mario ist genau das, was Spieler von einem Nintendo-Sportspiel erwarten. Schon das Hauptspiel driftet leicht in die Arcade-Ecke ab, spätestens im Power-up-Modus sind dann aber alle Simulationsansätze vergessen.





MARIO TENNIS: ULTRA SMASH

WII U, 2015

■ Trotz witziger Ideen wie vereisten Spielfeldern und Megapilzen konnte das Wii-U-Spiel die Erwartungen nicht ansatzweise erfüllen. Die Grundlagen waren vorhanden, es fehlten aber schlicht die Spielmodi.

MARIO SPORTS SUPERSTARS

3DS, 2017

■ Bandai Namco und Camelot taten sich zusammen und packten die Sportarten Tennis, Golf, Baseball, Fußball und Reiten in ein einzelnes Modul. Überzeugen konnte es aber bei keiner Disziplin, mittelmäßige Wertungen waren die Folge.



WEITERE SPORTSPIELE

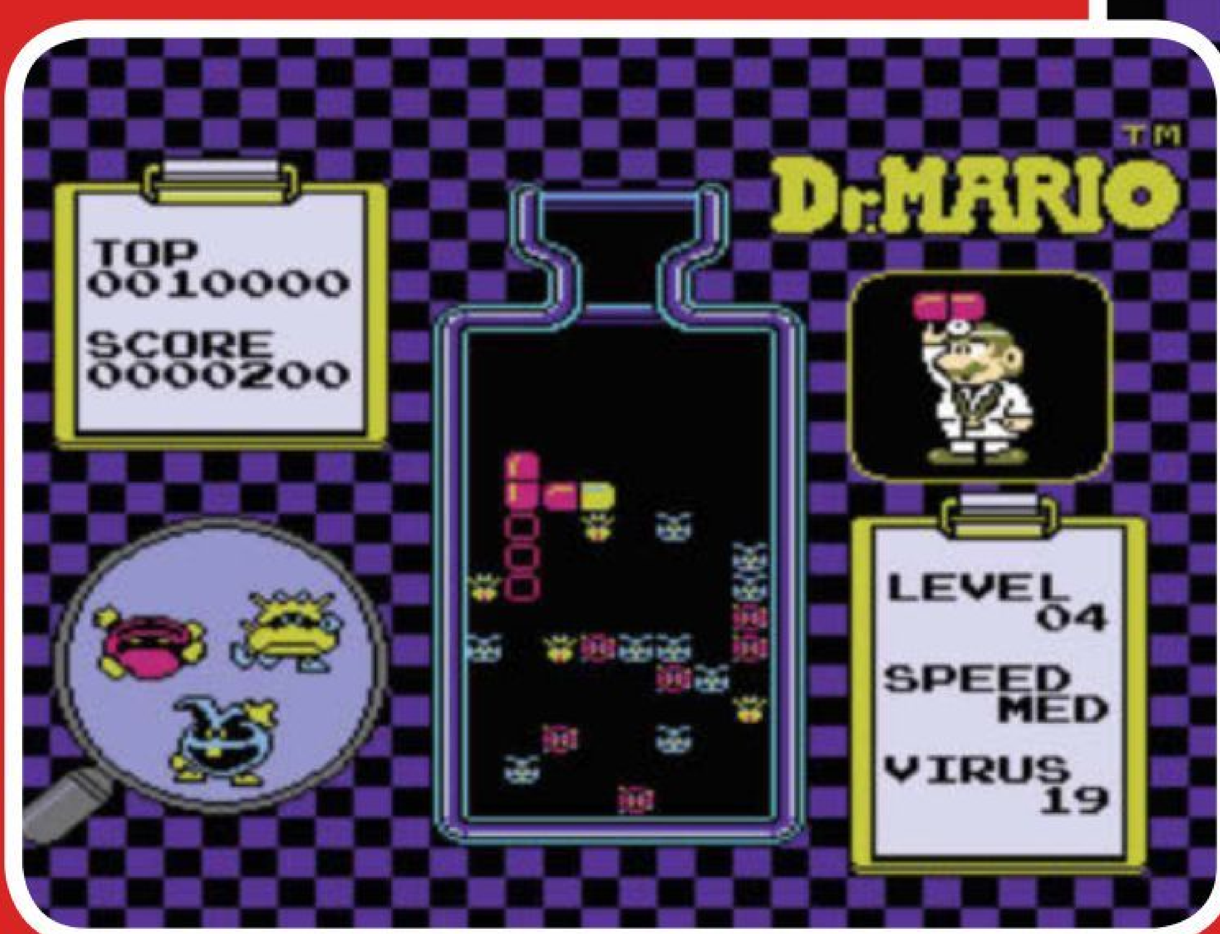
Mario Golf (1999) | **Mario Tennis** (2000) | **Mario Golf: Toadstool Tour** (2003) | **Mario Golf: Advance Tour** (2004) **Mario Power Tennis** (2004) | **Mario Tennis: Power Tour** (2005) | **Mario Strikers Charged** (2007) **Mario Super Sluggers** (2008) | **Mario & Sonic At The London 2012 Olympic Games** (2011) **Mario Tennis Open** (2012) | **Mario & Sonic At The Sochi 2014 Olympic Winter Games** (2013) **Mario & Sonic At The Rio 2016 Olympic Games** (2016) | **Mario Tennis Aces** (2018)

ANDERE MARIO-SPIELE

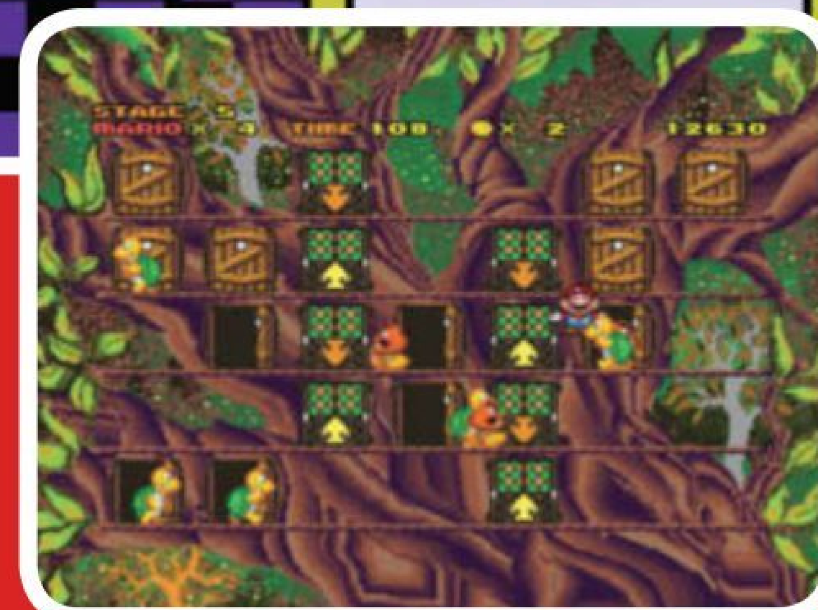
DR. MARIO

NES, 1990

■ Nicht zuletzt durch *Tetris* waren Puzzle-Spiele, in denen Blöcke von oben herunterfallen, der große Renner. Nintendo wollte nun mit einer eigenen Interpretation des Genres nachlegen. In *Dr. Mario* musstet ihr herabfallende Pillen farblich passend zu Viren sortieren. Konntet ihr eine Viererreihe aus Pillen und Viren bilden, löste sie sich auf. Um zu gewinnen, musstet ihr alle Bazillen in dem Glas vernichten. Nicht ganz so suchterregend wie *Tetris*, aber trotzdem sehr gut.







MARIO PAINT

SNES, 1992

■ Das Spiel kam im Paket mit einer SNES-Maus in den Handel und sollte Kinder dazu animieren, animierte Bilder zu erstellen. Für Langlebigkeit in der Fanszene sorgte aber ein enthaltenes Tool für die Komposition von Musik. Es war gleichermaßen simpel wie flexibel und regte Spieler weltweit dazu an, mit Musik zu experimentieren. Zu manchem bekannten Song könnt ihr daher auf diversen Online-Plattformen *Mario Paint*-Covers finden. Das Tool wurde von Fans sogar als inoffizielle Standalone-Fassung veröffentlicht.



HOTEL MARIO

CD-I, 1994

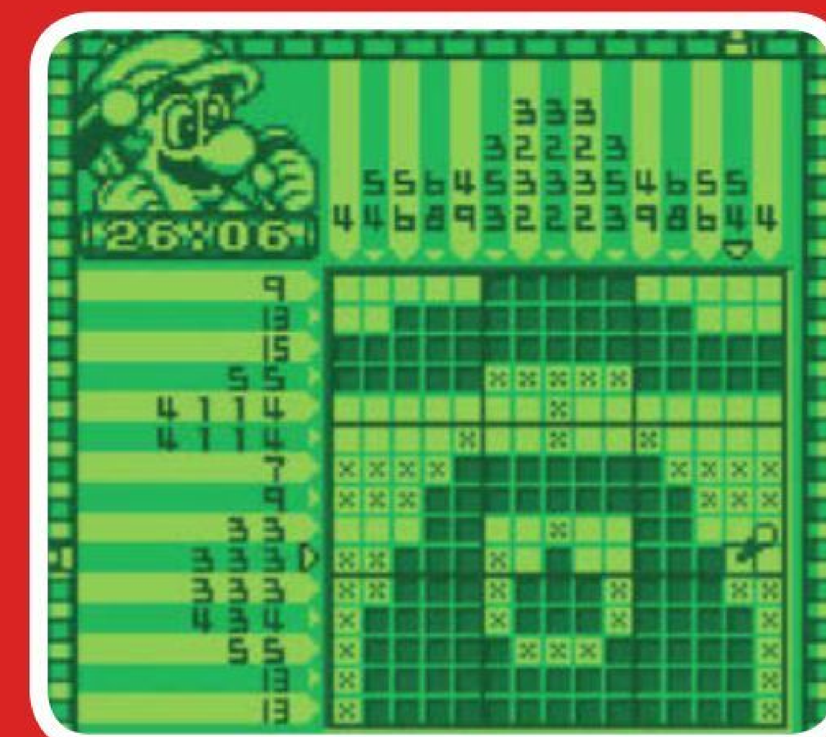
■ Als Folge der Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Philips, aus der eigentlich ein CD-Add-on für das SNES hervorgehen sollte, kam dieses Rätselspiel für das CD-i. Es ist nicht richtig gut – so schlecht wie oft zu lesen ist es aber auch nicht.



MARIO & WARIO

SNES, 1993

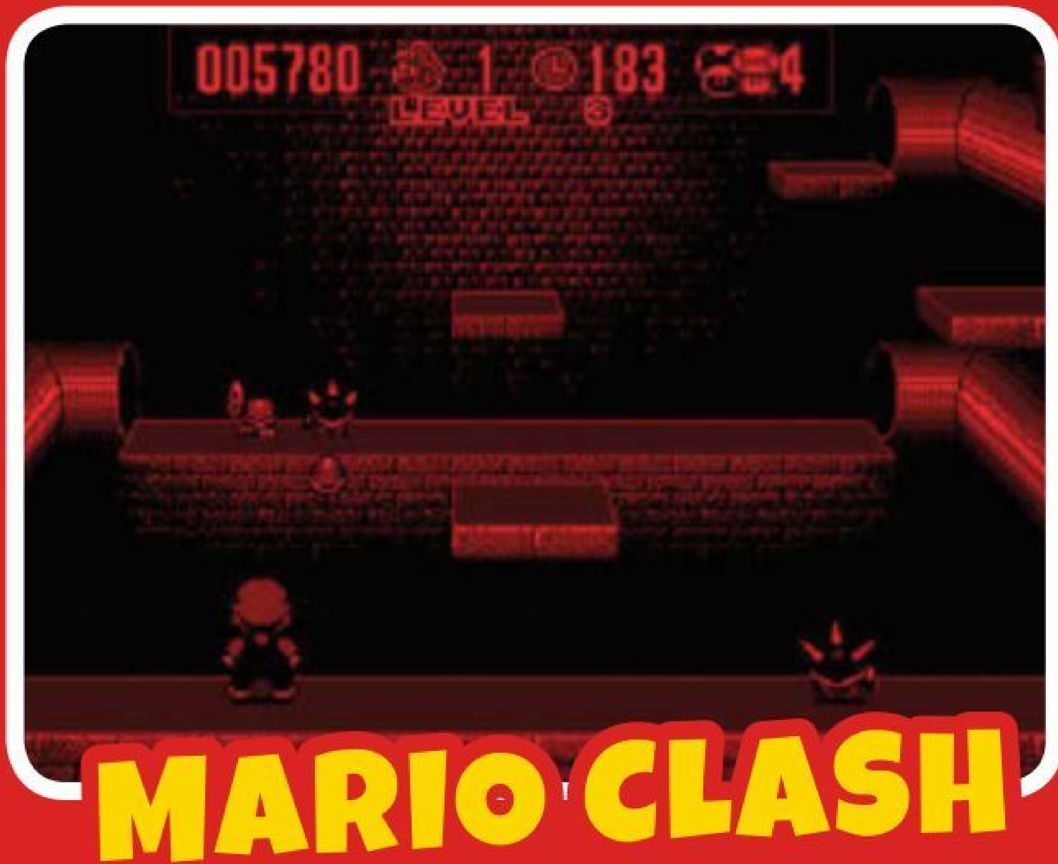
■ Wenige Jahre, bevor sie mit der *Pokémon*-Reihe richtig groß rauskamen, werkelten Satoshi Tajiri und sein Team bei Game Freak an diesem Puzzle-Spiel. Eure Aufgabe besteht darin, Mario zu beschützen, dem von Wario verschiedene Gegenstände auf den Kopf gesetzt werden, weshalb er nichts mehr sieht. Ihr kontrolliert dafür eine Fee, die Mario bei der Navigation durch die Levels hilft. *Mario & Wario* erschien nur in Japan und benötigte zwingend die SNES-Maus.



MARIO'S PICROSS

GAME BOY, 1995

■ Es hätte auch gut ohne Mario funktioniert, hätte dann aber wohl deutlich weniger Aufmerksamkeit bekommen. Um die Logikrätsel zu lösen, müsst ihr einzelne Blöcke von bis zu 15x15 großen Spielfeldern ausfüllen, die danach Bilder ergeben.



MARIO CLASH

VIRTUAL BOY, 1995

■ Das Spielprinzip ist dem Klassiker *Mario Bros.* entliehen. In der Kanalisation taucht allerlei Getier auf, und ihr müsst es durch Stampfer oder das Abwerfen mit Panzern beseitigen. Die Besonderheit ist, dass die Levels auch in die Tiefe gehen.



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

SNES, 1996

■ Die Charaktere aus *Super Mario World*, die Grafik aus *Donkey Kong Country* und die Entwickler von *Final Fantasy VI*? In *Super Mario RPG* bekommt ihr all das! Ihr dürft euch allerdings nicht auf tiefgehende RPG-Mechaniken einstellen.



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

GAME BOY ADVANCE, 2003

■ Nach *Super Mario RPG* und *Paper Mario* das dritte Rollenspiel mit Mario (und seinem Bruder). Die Suche nach der Stimme von Prinzessin Peach punktet mit viel Humor und einem guten Kampfsystem. Es ist definitiv eines der besten RPGs für den GBA.

MARIO VS. DONKEY KONG

GAME BOY ADVANCE, 2004

■ Ursprünglich als Spin-off zu *Donkey Kong* für den Game Boy geplant, entwickelte sich aus dem Spiel eine eigene Reihe mit diversen Nachfolgern. Das Ziel besteht darin, die vom Affen gestohlenen Mini-Marios wieder einzusammeln.





SUPER MARIO BALL

GAME BOY ADVANCE, 2004

■ Beim flinken Sonic bot es sich geradezu an, dass er die Kugel in einem Flipper mimt. Aber Mario? Der wäre eben nicht Mario, wenn er nicht auch das seinem Rivalen nachmachen könnte – und daher wurde auch er zur Flipperkugel.

DANCE DANCE REVOLUTION: MARIO MIX

GAMECUBE, 2005

■ Mitte der 2000er Jahre war *Dance Dance Revolution* für Konami der Musikspiel-Dauerbrenner. Diese GameCube-Version bestand fast komplett aus Stücken, die auf den Melodien aus *Mario*-Spielen basierten.





PUZZLE & DRAGONS Z + SUPER MARIO BROS. EDITION

3DS, 2015

■ *Puzzle & Dragons* war ein echtes Phänomen auf Smartphones. Es war also ein logischer Schritt, das Spiel mit zusätzlichem Mario-Touch auch auf Nintendos 3DS zu bringen.

MARIO & RABBIDS: KINGDOM BATTLE

SWITCH, 2017

■ Rundentaktik mit Mario und seinen Freunden sowie Ubisofts verrückter Hasenbande – das kann doch nur albern werden. In *Kingdom Battle* steckt dennoch überraschend viel Spieltiefe.



WEITERE MARIO-SPIELE

Wrecking Crew (1985) | **Tetris & Dr. Mario** (1994)
Mario's Super Picross (1995) | **Mario's Game Gallery** (1995)
Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium (1997)
Wrecking Crew '98 (1998) | **Dr. Mario 64** (2001)
Mario & Luigi: Partners In Time (2005) | **Dr. Mario Online Rx** (2008)
Dr. Mario Express (2008) | **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story** (2009)
Mario & Luigi: Dream Team (2013) | **Dr Luigi** (2013)
Dr. Mario: Miracle Cure (2015) | **Mario & Luigi: Paper Jam** (2015)
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey (2018)



ROM-RÜHREREI

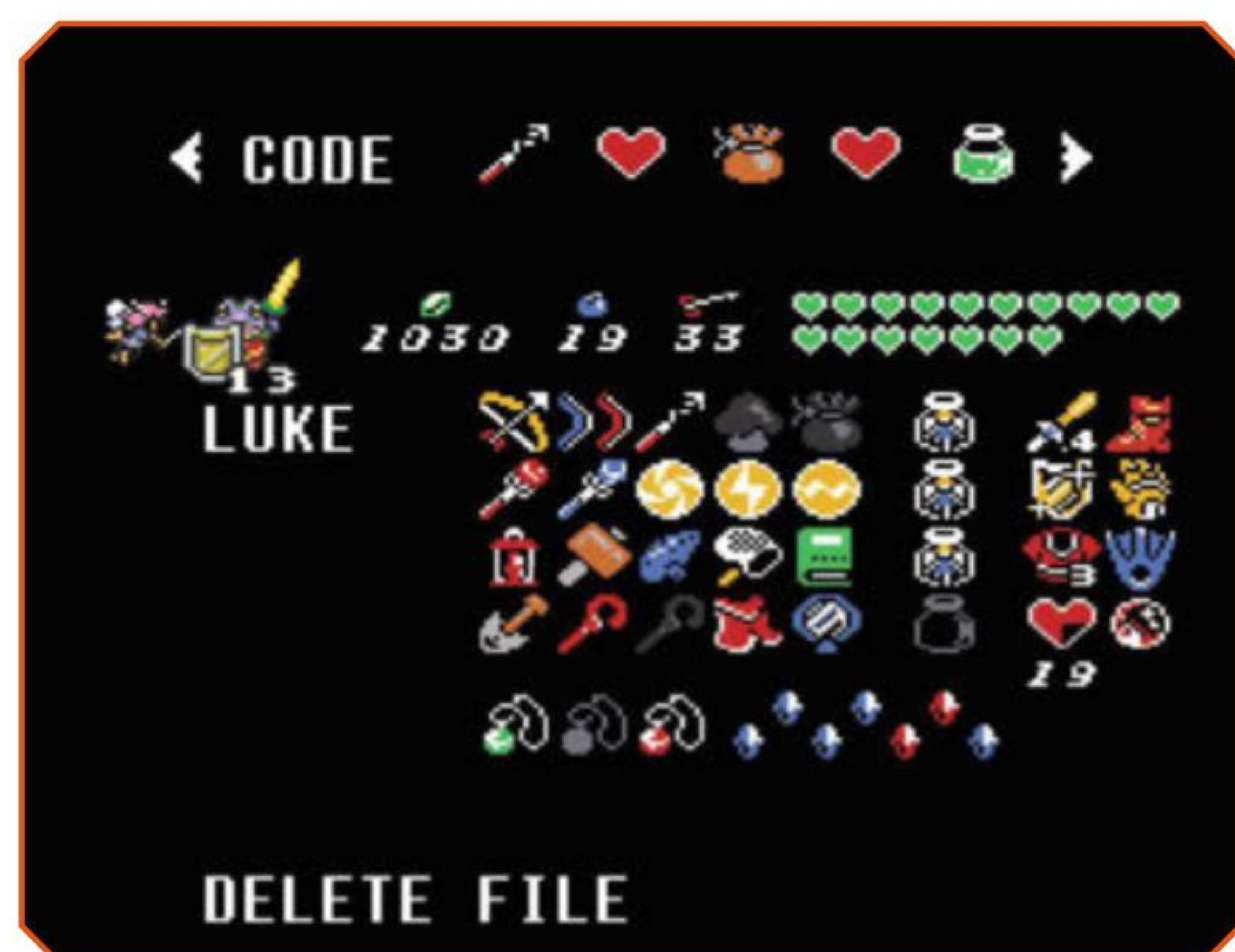


FASZINATION RANDOMIZER

Habt ihr ein Spiel jemals so vergöttert, dass ihr euch gewünscht habt, es nochmal fast wie neu von vorn erleben zu können? Dank der sogenannten „Randomizer“ könnt ihr das – und werdet so Teil einer überaus aktiven Community. Wir gehen dem Phänomen auf den Grund.



» Der Randomizer zu *Ocarina of Time* war einer der Ersten seiner Art.



» [SNES] Ihr werdet nicht immer alle gewünschten Items bekommen und müsst lernen, hauszuhalten.

In einer schicksalhaften Sturmnacht folgt unser junger Held Link einer Traumnachricht und macht sich auf, Prinzessin Zelda zu befreien, die in einer nahen Festung gefangen gehalten wird. Da der Haupteingang versperrt ist, schleicht er listig durch einen Geheimgang, nur um auf seinen verwundeten Onkel zu treffen – der sehr erbost ist, dass Link sich nicht an seine Anweisung gehalten hat, zu Hause zu bleiben.

Dennoch überreicht er Link einen Gegenstand, der ihm bei der Überwindung der kommenden Herausforderungen in den gut bewachten Räumlichkeiten von Nutzen sein soll … stolz hält der zukünftige Held von Hyrule ihn in die Höhe: einen einzelnen Rubin. Bitte was?



Bis auf den Schluss klingt diese Geschichte einigermaßen vertraut, doch sollte der Onkel dem Helden nicht eigentlich Schwert und Schild überreichen? Nicht, wenn ihr euch in der Welt der Randomizer bewegt und die Gegenstände im Spiel plötzlich zufällig verteilt sind.

Im letzten Vierteljahrhundert seit dem Erscheinen von *A Link To The Past* haben sich einige der verbissensten Spieler ein tiefergehendes Wissen der Spielmechanik angeeignet, als es wohl selbst die Entwickler des Originals jemals hatten. Der auf den Items basierende lineare Spielfortschritt bei den typischen *Zelda*-Spielen führt dazu, dass die meistens Spiel-Sessions sich stark ähneln – beginnt ihr wieder von vorn, dann werdet ihr vermutlich wenig Abwechslung erleben.

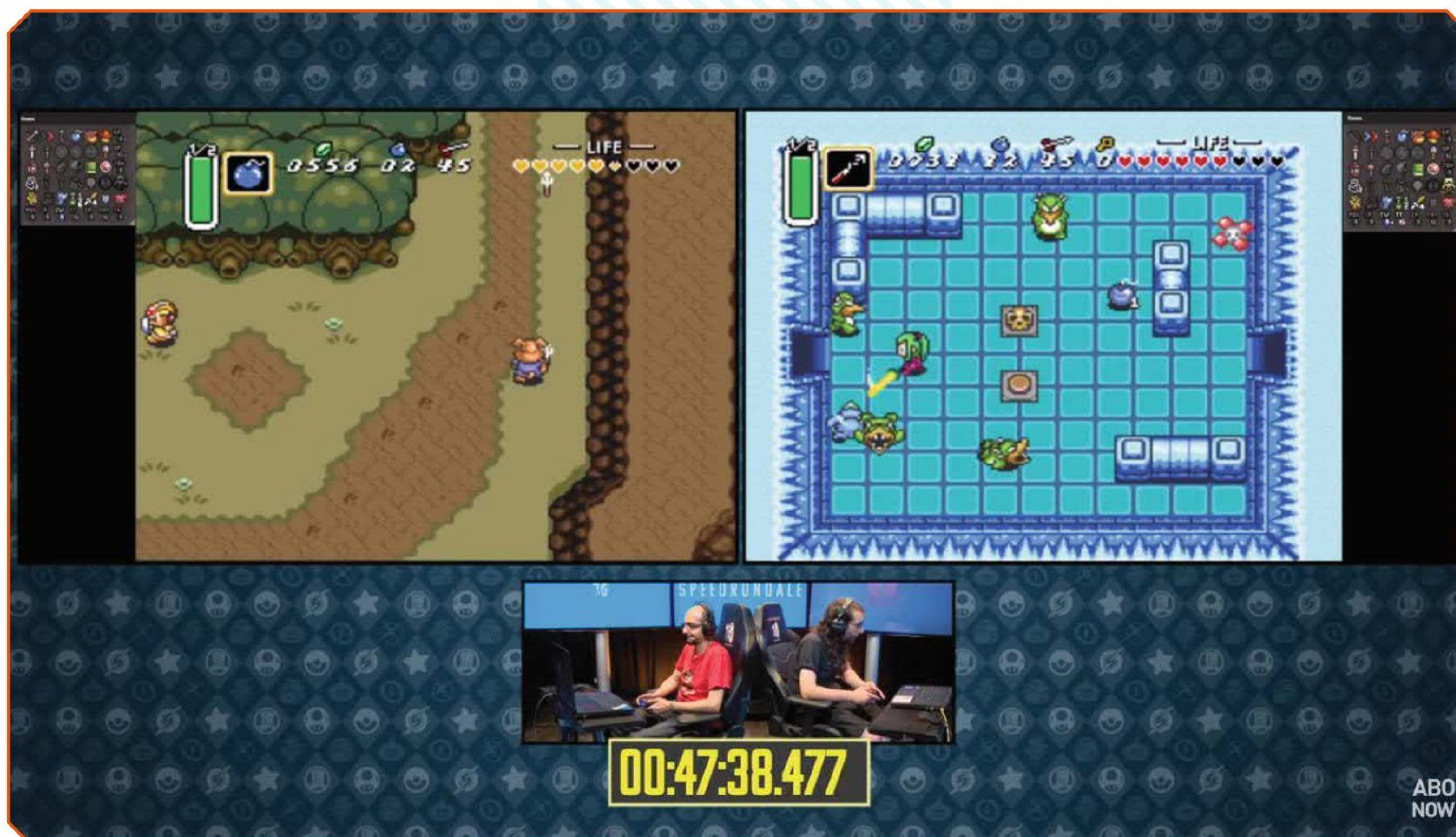
Genau hier setzen die Zufallsgeneratoren der sogenannten Randomizer an, die die Items im Spiel durcheinanderwürfeln und anderswo platzieren als beim Original. Durch diese Modifizierung – also quasi das Sakrileg des Herumdokterns an Nintendos Spieldesign – entsteht bei jeder Session ein neues Erlebnis und eine ganz neue Herausforderung. Sofern das Spiel lösbar bleibt.

„Ich war schon seit der ersten Version beim Randomizer von *A Link to the Past* involviert", erklärt uns der Speedrunner ChristosOwen, der inzwischen entsprechende Mods auch selbst programmiert. „In der Originalversion wurden nur die Truhen-Inhalte ausgewürfelt und sonst nichts. Die Speedrunning-Gemeinde, zu der ich seit 2011 gehörte, begann damit, zum Spaß immer wieder Runs zu machen, oft mehrmals am Tag. Der Nachfolger im Geiste zum Randomizer waren vermutlich die Puzzlerennen, bei denen man das Spiel sehr gut kennen musste, teils auch Bugs ausnutzen und sehr kreative Lösungen finden. Ich liebte die Puzzlerennen über alles und habe auch ein paar selbst gemacht." Diese Puzzles bestanden zum Beispiel darin, bestimmte Bosse zu besiegen, wobei nur ganz bestimmte Items genutzt werden durften und andere verboten waren. ▶

„Ich kannte die Spielmechanik mit all ihren Feinheiten und Fehlern in- und auswendig."
CHRISTOSOWEN



» [GBA] Hier sind alle möglichen Züge unpassend. Obendrein sind auch noch die Eigenschaftswerte durcheinandergewürfelt.



» Man muss im Internet nicht lange suchen, um spannende Randomizer-Turniere und Duelle verfolgen zu können.

ZUFALLS-TREFFER

Schaut euch diese Videos an, und ihr werdet die Faszination der Randomizer nachvollziehen können!





ALTTPR RACE, AGDQ 2018

■ Wenn der Speedrunner Andy gegen den Mod-Entwickler ChristosOwen antritt, könnt ihr sicher sein, dass das Duell spannend wird. Besonders interessant sind die Audio-Kommentare, die wertvolle Informationen über die Randomizer-Szene verraten.





SMZ3 2V2 CO-OP TOURNAMENT 2018

■ Als wenn das Randomisieren eines einzigen Spiels nicht genügen würde, verschmelzen bei *SMZ3* zwei SNES-Klassiker: *Super Metroid* und *A Link to the Past*. Bei diesem Turnier spielten jeweils zwei Spieler beide Titel parallel und wechselten sich dabei immer wieder mit Teamkollegen ab.



POKÉMON RED/BLUE RANDOMIZER, ESAMOVEMBER 2018

■ Hier spielt der bekannte *Pokémon*-Experte 360Chrism eine randomisierte Version des Klassikers, bei der so ziemlich alles zufällig ist, von den Starter-Pokémon über die Bewegungsmöglichkeiten bis hin zu den Gegenständen, die in der Spielwelt verteilt sind.

„Als einer der schnellsten Speedrunner und durch die Puzzlerennen kannte ich die Spielmechanik mit all ihren Feinheiten und Fehlern in- und auswendig. Dadurch war ich ein idealer Kandidat, um am Randomizer und an dessen Weiterentwicklung zu arbeiten", fährt Chris fort. „Jeder Ort im Spiel stellt Anforderungen an bestimmte Items, die Link besitzen muss, um dorthin gelangen zu können. Aber das Spiel ist so aufgebaut, dass viele Regionen mit unterschiedlichen Kombinationen von Items erreicht werden können. Anfangs kümmerte ich mich genau um diese Logik, damit man trotz Randomizer das Spiel lösen kann."

Chris und seine Mitstreiter entwickelten also ein System, das die Items so verteilt, dass ein Weiterkommen immer möglich ist. Es kann zwar vorkommen, dass man etwa einen Bombensprung über einen Abgrund machen muss, für den eigentlich der Enterhaken vorgesehen ist, doch zeigt das eigentlich nur, wie gut das Spiel auf verschiedene Herangehensweisen ausgelegt ist.

„Bei jedem Durchspielen werdet ihr einen neuen Weg durch die Welt beschreiten müssen, und das mit einem neuen Arsenal von Items. Das macht Spaß und das Spiel bleibt immer spannend! Wenn man die Items in einer anderen Reihenfolge bekommt, muss man sehr kreative Ansätze finden, die so im Original nicht möglich waren. Zum Beispiel müsst ihr







» [SNES] Angesichts der zahlreichen Fan-Levels aus dem *Mario Maker* wirkt ein Randomizer für *Mario* überflüssig.



» [SNES] Manchmal könnt ihr euer Schwert voll aufrüsten – und manchmal müsst ihr froh sein, wenn ihr überhaupt eines bekommt!

vielleicht die anfängliche Rettung von Zelda ganz ohne Schwert schaffen und die Feinde nur mit Blöcken aus dem Somaria-Stab bekämpfen!"

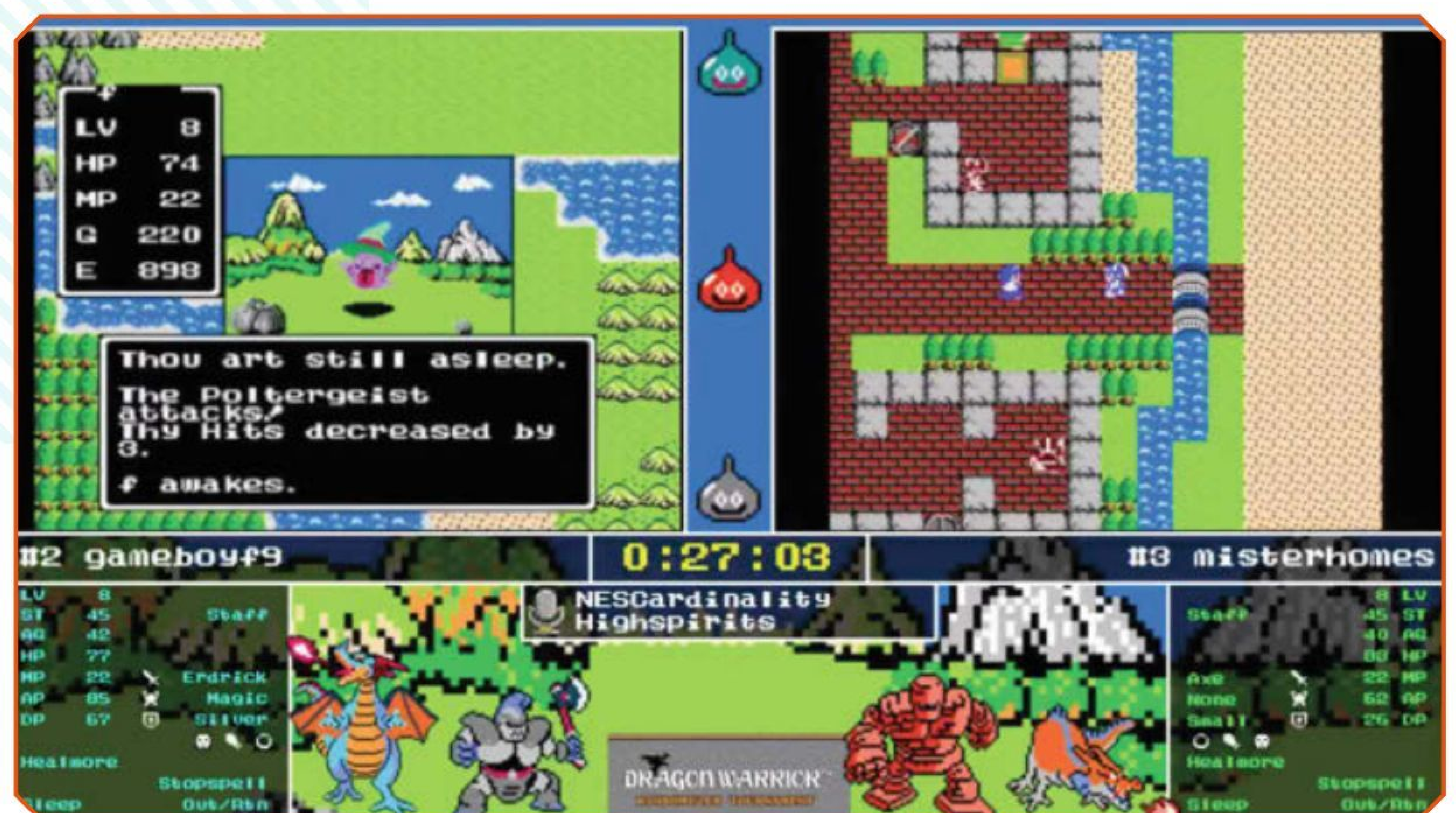
A *Link to the Past* ist nicht der einzige Titel, für den ein Randomizer programmiert wurde. Der Zufallsgenerator für *Pokémon* bietet eine derart breite Auswahl an Optionen, dass ein Durchlauf jederzeit zu Ende sein kann. Vorsichtigere Gemüter überlassen vielleicht nur ihr Start-Pokémon dem Zufall und können dieses bei Bedarf dann recht schnell auswechseln. Seid ihr wagemutiger, dürft ihr so gut wie alles durcheinanderwürfeln, von den Typen der Monster über deren Entwicklungsstufen bis zu den möglichen Attacken.

„Es macht einfach so viel Spaß, dass jeder mitmachen kann." CHRISTOSOWEN

Nicht nur für Titel älteren Semesters sind Randomizer-Mods verfügbar. Sie existieren auch für *Dark Souls* und ähnliche Spiele, wobei die Einstellungsmöglichkeiten genauso umfangreich sein können. Manche Mods platzieren Gegner oder Items anderswo, während andere so weit gehen, normale Feinde durch Bosse zu ersetzen. Wenn ihr einmal einem Profi beim Spielen einer solchen Mod zuseht, werdet ihr aus dem Staunen kaum herauskommen – und *Dark Souls* in der Grundversion wird euch plötzlich gar nicht mehr so unerbittlich vorkommen …

„Ich war schon früher leidenschaftlicher Zocker von *A Link to the Past* und seinem ▶





» Rollenspiele eignen sich besonders für Randomizer. Wenn ihr am Anfang Glück habt, bleiben sie meist gut spielbar (Bild stammt aus Live-Duell).

Zufalls-Grösse



Randomizer-Entwickler Veetorp erläutert den Trend, an klassischen Titeln herumzudoktern.

RG: Welchen Anteil hattest du am Projekt *ALTTPR*, und was war die größte Herausforderung dabei? Was haben die anderen dazu beigetragen?

VT: Ich habe die Betreuung der Entwicklung etwa mit Version acht übernommen. Ich schrieb den Code für die Webseite und den Zufallsgenerator. Anfangs war es ziemlich schwierig, Binärdateien im Webbrowser zu modifizieren und sicherzustellen, dass der Generator zufällig genug war. ChristosOwen brachte Kenntnisse über Logik mit und organisierte das Team.

RG: Weshalb eignet sich gerade *A Link to the Past* so gut für einen Randomizer?

VT: *ALTTP* ist wie gemacht für einen Randomizer. Es gibt 216 Orte mit Items im Spiel, jeder normalerweise mit mehreren Zugängen. So können die Items tatsächlich an vielen verschiedenen Stellen auftauchen, und man hat jedes Mal ein neues Erlebnis.

RG: Welche Spiele bieten ähnliche Elemente und sollten deiner Meinung nach einmal mit einem Randomizer beglückt werden?

VT: Es gibt so viele Spiele, die ich mag. Für die meisten gibt es bereits Randomizer, aber die Fangemeinden sind meist kleiner als bei *A Link to the Past*. Ich arbeite gerade an einem Randomizer für *Goonies 2*, von dem ich als Kind nicht genug bekommen konnte.

RG: Warst du von der Popularität der Randomizer auf Twitch und YouTube überrascht?

VT: Natürlich. Als ich angefangen habe, spielten ein paar Freunde und ich mit den neuen Features herum. Dann gab es ein kleines Turnier mit etwa 80 Teilnehmern. Und plötzlich war es das große Ding.

RG: Wie fühlt es sich an, wenn man Klassiker ein neues Leben einhaucht?

VT: Es ist wirklich toll. Ich verstehe jetzt, was die Entwickler sich gedacht haben, wenn ich im Code all die kleinen Geheimnisse und Details entdecke. Dass die Leute genauso viel Spaß beim Spielen haben, wie ich bei der Entwicklung hatte, und die Klassiker ganz neu erleben können, ist einfach wunderbar.

RG: Welchen Rat würdest du Spielern geben, die Interesse an der Materie haben?

VT: Es gibt sehr viele Infos im Internet, die Einsteigern bei den ersten Schritten helfen. Man kann dort sofort in Kontakt mit den aktiven Fans treten. Es geht dabei gar nicht so sehr darum, ob ihr randomisierte Titel spielen wollt oder sogar selber einen Randomizer schreiben – für beides gibt es haufenweise Unterstützung und Anleitungen im Internet.

▶ Randomizer, aber inzwischen ist das Ganze so populär, wie ich es niemals erwartet hätte", begeistert sich Chris. „In unserer Discord-Community sind fast 15.000 User, wir veranstalten riesige Turniere, manche mit richtig wertvollen Gewinnen. Auch heute noch gibt es mehrere Durchläufe pro Tag!" Wer in der Zufallswelt bestehen will, muss allerdings nicht nur das Grundspiel im Schlaf beherrschen, sondern auch eine gewisse Anpassungsfähigkeit mitbringen, um mit den unerwarteten Herausforderungen klarzukommen.

Wenn für einen bestimmten Titel eurer Wahl bisher kein Randomizer entwickelt wurde, könnt ihr natürlich immer noch nach selbst auferlegten Regeln spielen. So war es auch bei Chris und seinen Kollegen, bevor jemand auf die Idee kam, einen Randomizer zu programmieren. Wir fragen ihn, für welche weiteren Spiele er sich einen Zufallsgenerator wünschen würde. „Ich hätte sehr gerne einen für *Majora's Mask*", antwortet er. „Ich glaube, dass dieser Titel ein großes Potenzial bietet, die Items an anderen Stellen zu platzieren und andere Wege zu nehmen. Immerhin gibt es bereits einen Randomizer für *Ocarina of Time*, der immer beliebter wird." Auch für Hüpfspiele wie *Ori and the Blind Forest* steht inzwischen eine entsprechende Mod bereit, die prozedural generierte Time Trials ermöglicht.

Manche Profis spielen mehrere randomisierte Titel parallel. *SMZ3* ist eine Hybrid-Mod, die *Super Metroid* und *A Link to the Past* direkt miteinander verbindet. In jedem der beiden Spiele gibt es dann vier spezielle Tore, die in das jeweils andere hinüberführen! ▶



» [SNES] *Super Metroid* eignet sich besonders für die zufällige Item-Verteilung.

NEOGEO mini INTERNATIONAL	79,99 €
NEOGEO mini PAD(White)	9,99 €
NEOGEO mini PAD(Black)	9,99 €
NEOGEO mini HDMI Cable	9,99 €
NEOGEO mini HD Screen Protector	6,99 €
NEOGEO mini Character Stickers	9,99 €





9,99

NEOGEO mini

INTERNATIONAL

PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM



NUR 79,99



129,99

SupaBoy

Poke Ball Protector

9,99



MEGA RETRON HD

49,99



SupaRetroN HD Gaming Console for SNES

79,99



Xbox Duke
Wire Controller

69,99





X91 Wired
Controller for Xbox One
in 3 Farben erhältlich

39,99



RetroN 77(Atari)

89,99



Email: info@worldwidedistribution.de
Tel: 07721 9912177, Fax: 07721 9938659

++++(Händler Welcome)++++

Versandkosten 10 € bei Nachnahme

WWD
WORLDWIDE DISTRIBUTION GmbH

www.worldwidedistribution.de

Alle Markennamen, Warenzeichen, Logos und Abbildungen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Eigentümer





» [SNES] Manchmal werden nicht nur die Items zufällig verteilt.



▶ Außerdem werden die Items kreuz und quer über beide Titel verteilt, was naturgemäß eine so tiefgreifende Kenntnis über die Spiele erfordert, wie sie nur wenige sich anzueignen bereit sein werden. Dieses Beispiel ist laut unseren Gesprächspartnern auch eher ein Faszinosum als die Zukunft der Randomizer-Szene.

„Ich bin kein großer Fan dieser Combo-Randomizer", gesteht Chris. „Es ist aus technischer Sicht natürlich hochspannend, aber für mich ist das Besondere an einem Randomizer, dass man ein bestimmtes Spiel bis an seine Grenzen ausreizt und nicht, dass man zwei oder mehr Titel miteinander verbindet. Ich denke auch nicht, dass es jemals plattformübergreifende Randomizer geben wird. Es war purer Zufall, dass *Super Metroid* und *A Link to the Past* vollkommen verschiedene Speicherbereiche des SNES nutzen und so leicht verbunden werden konnten. Wahrscheinlich wird dieser Fall mit zwei anderen Titeln nicht noch einmal eintreten. Aber wer weiß?"

Während das Antreten gegen andere Speedrunner nur etwas für Profispieler ist, können die Randomizer auch Einsteigern eine Menge Spaß bieten. Für eure ersten Schritte und Durchspielversuche solltet ihr allerdings mehr Zeit einplanen, als ihr denkt, da ihr vermutlich auf einige unerwartete Hürden stoßen werdet. Meist ist es auch nach einer Spielpause nicht mehr ganz so einfach, den Einstieg wiederzufinden und sich die Gebiete zu merken, die man noch nicht abgesucht hat. Außerdem solltet ihr das Grundspiel ein paarmal durchgespielt haben, denn es gibt nichts Schlimmeres, als plötzlich einem Boss gegenüberzustehen, den man schon im normalen Modus nicht besiegen kann – geschweige denn mit vollkommen anderen Waffen im Gepäck.

> „Das Besondere an einem Randomizer ist, dass man ein Spiel bis an seine Grenzen ausreizt."
> CHRISTOSOWEN

Chris stimmt uns zu: „Normalerweise erfordern Randomizer einen kreativen Weg durch das Spiel und einen Gebrauch der Items, der nicht gerade naheliegend ist. Anfänger bleiben oft irgendwo hängen. Einer unserer Discord-Kanäle ist speziell dafür gedacht, solchen Spielern aus der Patsche zu helfen." So gibt es bei *A Link to the Past* im Original viele weit abseits befindliche Truhen, deren Besuch sich kaum lohnt oder nicht unbedingt erforderlich ist. Spielt ihr hingegen den Randomizer, ist es überlebenswichtig, dass ihr die Position auch dieser Truhen genau kennt, denn es könnte schließlich sein, dass der Zufallsgenerator gerade dort ein wichtiges Item platziert hat. Daher sind sogenannte Tracker für Einsteiger unerlässlich, also Tools, die Items, Karten und Checklisten anzeigen. Auch bei den Streams werden sie gern genutzt, um dem Zuschauer einen Überblick zu bieten, was bereits gefunden wurde und was nicht.

In einer Zeit, wo es oft nur darum geht, für ein neues Spiel möglichst schnell möglichst viele Klicks zu generieren, ist die Hingabe der Fangemeinde zu den alten Klassikern und deren Randomizern herzerfrischend. Die Leidenschaft beruht auf Gegenseitigkeit –





» [SNES] Bei *ALTTPR* könnt ihr sogar als eigentlich unpassender Charakter spielen, wie hier als grüner Cactuar.



» YouTuber wie LobosJr spielen regelmäßig Randomizer-Mods, (hier in *Dark Souls*) sogar nach ganz eigenen Regeln.

die Modder erschaffen neue Wege, um alte Spiele zu genießen, und stellen Spieler vor Herausforderungen in Titeln, die sie vermeintlich im Schlaf beherrschen. „Niemand von uns bekommt Geld für dieses Projekt, in das wir zahllose Stunden unseres Lebens investieren. Wir tun das aus der Leidenschaft heraus, das volle Potenzial eines Spiel auszuloten", schließt Chris. „Ich bin wirklich sehr stolz darauf, ein Teil dieses Projekts zu sein, vor allem, da ich als Leiter drei Discord-Server mit jeweils über 10.000 Benutzern betreue – und vorgebe, wo die Entwicklung als Nächstes hinführt. Das wird manchmal natürlich zum regelrechten Zeitfresser, aber ich habe es geschafft, es in Einklang mit meinem Privatleben zu bringen. Mein Dank gilt dem fantastischen Team, mit dem ich arbeiten darf!"







» [SNES] Manche Mods verändern *A Link to the Past* sehr drastisch.

Zufalls-Funde

Wo könnt ihr mehr über Randomizer erfahren?

Da die Randomizer für jedes Spiel unabhängig voneinander entwickelt werden, gibt es keine zentrale Anlaufstelle im Netz. Stattdessen hat jedes Projekt seine eigene Seite, wobei manche von ihnen Tools bereitstellen, mit denen ihr eure ROMs patchen könnt, und andere direkt aus dem Browser heraus laufen. Allen Randomizern gemein ist natürlich, dass ihr eure eigene legal erworbene ROM-Datei besitzen müsst, die dann modifiziert werden kann.

A LINK TO THE PAST

■ Der bekannteste aller Randomizer ist ein guter Startpunkt. Am besten, ihr fangt mit den Einstiegs-Mods an und geht dann langsam zu den komplexeren über.
https://alttpr.com/de

SUPER METROID

■ Bevor ihr euch an diesem Titel versucht, solltet ihr noch einmal eure Wandsprungkünste aufpolieren, sonst werdet ihr nicht sonderlich weit kommen – egal in welcher Zufallskonstellation.
https://itemrando.supermetroid.run

POKÉMON

■ Dieses Programm kann verschiedene der klassischen Pokémon-Titel modifizieren, und zwar auf diverse Arten, deren Auswahl euch freisteht. Dadurch könnt ihr sie immer wieder neu erleben.
https://pokehacks.dabomstew.com/randomizer

DARK SOULS

■ Falls ihr der Meinung seid, dass das Action-Rollenspiel verdammt schwierig sei, dann probiert die randomisierten Versionen besser gar nicht erst aus. Manche Mods platzieren nicht nur die Items, sondern auch die Gegner neu.
https://github.com/HotPocketRemix/DarkSoulsItemRandomizer

OCARINA OF TIME

■ Selbst wenn ihr diesen beliebten Zelda-Teil auswendig zu kennen glaubt, werdet ihr mit dem Randomizer vor harte Herausforderungen gestellt – die ihr durch die verfügbaren Optionen bestenfalls ein wenig abmildern könnt.
https://github.com/AmazingAmpharos/OoT-Randomizer

Parodius: Non-Sense Fantasy

DER TON MACHT DAS SPIEL.



» PUBLISHER: KONAMI
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: SUPER NINTENDO

Von Anatol Locker

» RETRO-REVIVAL

Bis 1990 ließen mich Konamis Horizontal-Shooter kalt. Das lag vor allem an den lahmen 8-Bit-Umsetzungen für Heimcomputer, die einfach nicht das Spielhallenflair eines *Gradius*- oder *Salamander*-Automaten erreichten. Doch ich kann mich gut an den Tag erinnern, als *Parodius* bei uns in der Redaktion auftauchte: Ein *Power Play*-Kollege hatte es tatsächlich geschafft, einem Automatenhersteller einen waschechten Konami-Spielautomaten als Hauptgewinn für einen Heftwettbewerb aus dem Kreuz zu leiern. Ich blieb bis spät in die Nacht und machte die Levels unsicher – Gott, war dieses Spiel gut! Erfreulicherweise blieben uns zwei Monate Zeit, in denen wir den Automaten spielen konnten … die wir ausgiebig nutzten.

Seitdem bin ich Fan, denn *Parodius* zog mich magisch an. Das lag vor allem an der Musik. Wenn Tschaikowskis „Tanz der Zuckerfee" aus dem Lautsprecher schallte, musste ich unweigerlich breit grinsen – das hatte sich noch keiner getraut. Und jeder Soundtrack der *Parodius*-Serie ist vollgepflastert mit klassischer Musik: Wagners Walkürenritt, der Cancan aus „Orpheus in der Unterwelt" von Jacques Offenbach oder das unvermeidliche „In den Hallen des Bergkönigs" aus Griegs Peer-Gynt-Suite. Und das alles gepaart mit charmanten Eigenkompositionen … die Musik macht *Parodius* erst komplett! Auch die Art, wie sie eingesetzt wird, ist clever: Da dudelt kein Thema für drei Minuten stoisch durch. Stattdessen webt sich eine Melodie in die nächste, und das so hinreißend, dass man mehr mit den Ohren als mit den Augen spielt.

Fürs Retro-Revival habe ich die SNES-Version getestet und mich sogleich erneut in das Spiel verliebt. Was da an Ideen drinsteckt! Wie viele niedliche Details es zu entdecken gibt! Die Super-Nintendo-Version glänzt übrigens mit zwei komplett neuen Levels, bei denen ihr unter anderem einen Oktopus beim Duschen bewundern dürft. Einer der coolsten und bekanntesten Zwischengegner ist sicher die Ballerina, zwischen deren Beinen man hin- und hermanövrieren muss. Aber auch das Captain-Kebab-Raumschiff, dessen bierernstes Original man aus dem dritten Level von *R-Type* kennt, ist an zuckeriger Niedlichkeit kaum zu überbieten.

Gibt's denn auch etwas zu meckern? Durchaus. Knipst man den Ton aus, bleibt *Parodius* ein solider Horizontal-Shooter mit verrückter japanischer Knuddelgrafik, der teilweise zum Quietschen niedlich ausfällt. Die vier Schiffe (Vic Viper, Pinguin Pentarou, Twin Bee und der namenlose Oktopus) spielen sich nahezu gleich. Außerdem ist der Levelaufbau ermüdend geradlinig: Die ersten Minuten verbringen wir damit, Extras zu sammeln, dann folgt ein Zwischengegner, weiter geht's mit mehr Extras, dann kommen wir zum Endgegner. So geht's durch die elf Levels der SNES-Version.

Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs sportlich, zieht dann aber kaum noch an. Im Optionenmenü lässt er sich in neun Stufen einstellen, und wenn man dann noch mit neun Schiffen startet, sollte man problemlos höhere Levels erreichen. Ich bin übrigens der Meinung, dass Menschen, die *Parodius* ohne Auto-Power-up spielen, einen leichten Hang zum Masochismus haben.

Genug gemeckert. Lohnt sich das Wiederspielen? Aber hallo! Ich will nochmal die Zuckerfee hören! *



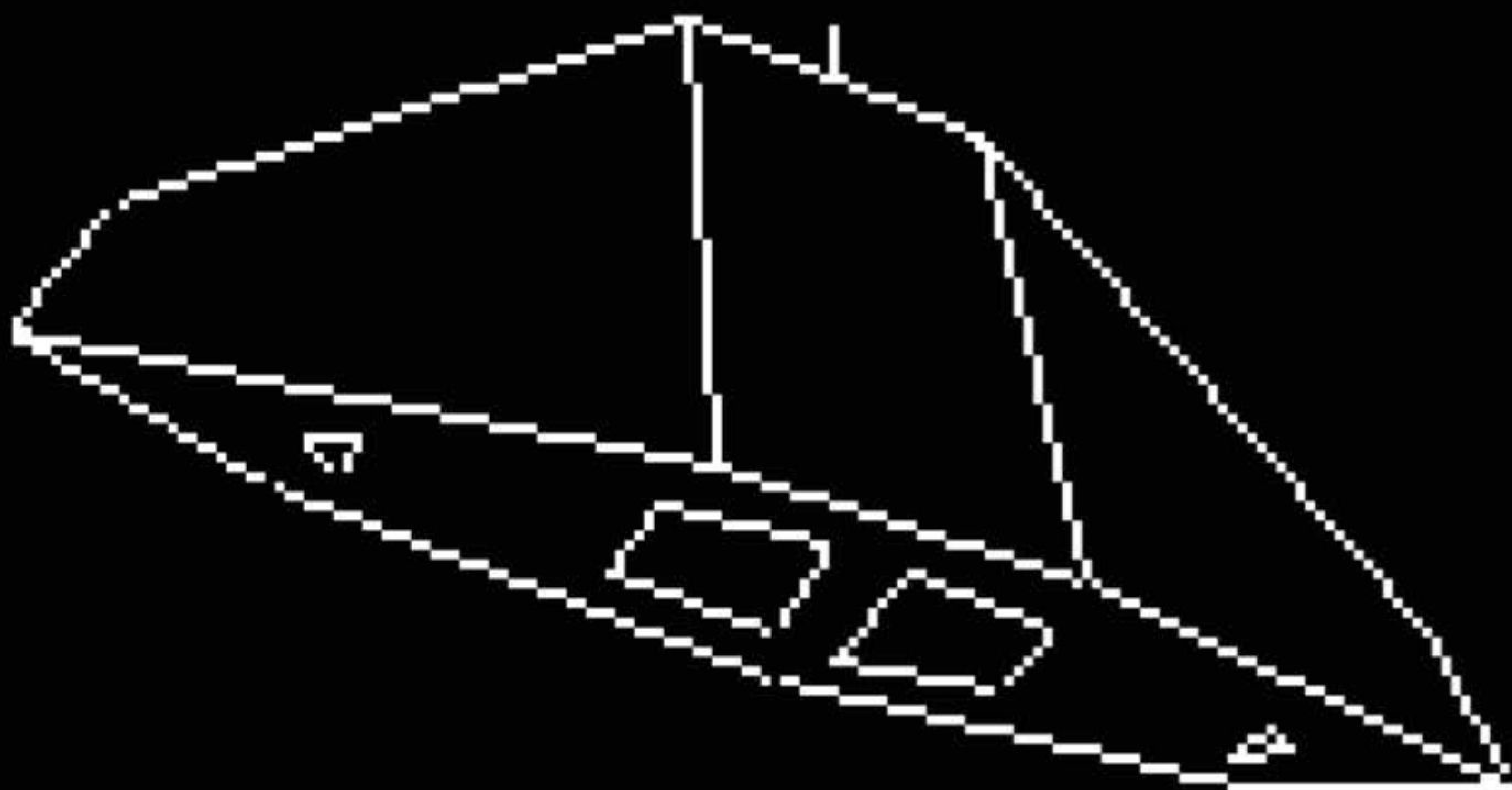

PLAYER SELECT
PLAYER SPEEDUP MISSILE DOUBLE LASER OPTION SHIELD
VIC VIPER
SPEEDUP MISSILE DOUBLE LASER OPTION SHIELD
OCTOPUS
SPEEDUP 2-WAY TAILGUN RIPPLE OPTION OCTOPUS TRAP
TWINBEE
SPEEDUP ROCKET PUNCH TAILGUN 3-WAY OPTION FORCE FIELD
PENTAROU
SPEEDUP MISSILE DOUBLE SPREAD GUN OPTION BUBBLE


1P 28300 HI 74000
SPEEDUP DOUBLE LASER OPTION !?

KLASSIKER-CHECK



Von Winnie Forster



Weltraum- und Raketenforschung gehen im 20. Jahrhundert Hand in Hand mit der Computer-Evolution. Entsprechend wichtig ist „Weltall" als Spiele-Genre: Viele frühe Programmierer sind ausgebildete Luft- und Raumfahrtingenieure, nicht selten sogar Physiker mit NASA-Background. Andere Gamedesigner erleben die Mondlandung 1969 als Kinder oder träumen sich nach der „Star Wars"-Premiere mit Luke und Han Solo zu den Sternen.

SF-Literatur und -Film sind die eine Quelle, aus der sich viele frühe Games speisen, harte Physik und Weltraumforschung die zweite. Als erstes Computerspiel läuft 1962 am M.I.T. *Spacewar!*, ein Ballerduell mit Astronomiedaten und Newton-Physik, inspiriert von E. E. Smiths „Lensman"-Romanen. Die Unix-Applikation *Space Travel* simuliert 1969 den Flug durchs Sonnensystem, die DEC-Demo *Lunar Lander 1973* den Touchdown zwischen Mondkratern.

Spielemacher und Zielgruppe sind in der digitalen Urzeit noch identisch, nämlich Technik-Freaks, Physik-Studenten, Ingenieure: Sowohl Dennis Koble als auch Alan Miller arbeiten für die NASA, bevor sie zu Atari stoßen, Apple-2-Kult-programmierer Bob Bishop liefert Technik für die Mondmission Apollo 16, Andy Gavin tüftelt an Mars-Rover-Sensoren, bevor er Naughty Dog gründet. 1974 entsteht in einem NASA-Labor das erste 3D-Spiel *Maze War*, kurz darauf startet im Lernnetz PLATO eine Weltraumoper mit 3D-Vektorgrafik: *SPASIM* zeichnet Raumschiffe in leuchtenden Linien aufs Display! Auf DEC- und PLATO-Terminals tummeln sich außerdem Taktikspiele in Text und Zahlen: *Star Trek*, *Empire* und andere simulieren den kosmischen Konflikt zwischen Föderation und Klingonen, in *Star Trader* pendelt man als Kaufmann zwischen unterentwickelten Planeten und höheren Kulturen.

Doch alle genannten Spiele-Innovationen sind rein akademisch, laufen auf dicken Mainframe-Kisten oder im geschlossenen Netzwerk intellektueller Eliten. Als sich Anfang der 80er halbwegs erschwingliche Homecomputer verbreiten, packen zwei Cambridge-Studenten einen ehrgeizigen Plan an und schaffen ein Weltraumspiel für zu Hause, das viele bisherige Spielgedanken zu einem gewaltigem Epos verbindet. Ihr *Elite* für den britischen Schulrechner Acorn BBC soll sowohl realistisch animierte 3D-Action sein als auch Handels-, Strategie- und Rollenspiel, gewürzt mit einigen Ideen aus „Raumschiff Enterprise" und „Per Anhalter durch die Galaxis".

David Braben und Ian Bell packen in nur 32 Kilobyte Speicher acht Sonnensysteme mit je 256 Planeten und dazugehöriger Zivilisation – und erschaffen damit einen Meilenstein der Software-Geschichte. *Elite* stürmt die UK-Charts und gilt bis heute als ein unvergleichliches Software-Werk, auf das England zu Recht stolz ist. 2014, drei Dekaden nach dem Elite-Start, ehrt die Queen Braben durch Verleihung des OBE-Ordens für seine Computer-Industrie-Verdienste.

Britische 8-Bit-Spieldesigner lieben es, Genres zu mischen, was aber häufig schiefgeht. Nicht so *Elite*: Das Spiel, das schnell auf C64, ZX Spectrum und Schneider CPC umgesetzt wird und später für Amiga, ST und PC, funktioniert als Mix unterschiedlicher Ideen. Mit seiner langen Reise im eigenen Raumschiff erfüllt es den Traum der „Star Wars"-Generation. Mit rund 50 Raumschifffunktionen ist die Tastatur voll belegt, der Heimcomputer wird zum Cockpit, die TV-Röhre zum Fenster in unendliche Weiten: *Elite* ist keine lineare Raumschlacht wie Ataris optisch ähnlicher *Star Wars*-Automat, sondern ein offenes Universum, in dem sich Händler und Piraten, Space-Cops und aggressive Aliens tummeln.

In welche Ausrüstung oder Ware Kommandant Jameson seine mickrigen 100 Credits Startkapital investiert und wohin er sein Allzweckraumschiff Cobra Mk. III steuert, steht ihm frei, ebenso die Richtung, in die er seine galaktische Karriere vom „Harmless"-Kadetten über sieben Zwischenstufen bis zum Elite-Rang bringt (für Letzteren sind sage und schreibe 6.400 Abschüsse nötig): Als Kaufmann oder Söldner ein Vermögen anhäufen, als galaktischer Outlaw Angst und Schrecken verbreiten oder das Gesetz unterstützen?

Die Credits, die man mit Kopfgeldjagd, Asteroiden-Bergbau, Waffenschmuggel oder Raubmord verdient, haut man bei der nächsten Zwischenlandung für starke Military-Laser, Rettungskapsel oder mehr Laderaum wieder raus. Auf der Einkaufsliste ganz oben steht ein Docking-Computer für den Zielflug durchs Tor des rotierenden Weltraumbahnhofs: Der Autopilot übernimmt das knifflige Manöver, das *Elite*-Anfänger den letzten Nerv (und nicht selten ein mühsam hochgepäppeltes Raumschiff) kostet; dazu spielt der SID-Chip wie in der entsprechenden Szene des Kinofilms „2001 – Odyssee im Weltraum" den Donauwalzer von Richard Strauss.

„Ein großes Lob", so meint Kollege Lenhardt vor 35 Jahren, „verdient die sehr ausführliche, originelle Dokumentation." Neben dem 64-seitigen „Handbuch für Weltraumhändler" liegen dem Spiel eine SF-Novelle („Das Dunkle Rad" von Robert Holdstock), eine Übersicht der Tastaturbelegung auf dicker Pappe, eine Keyboard-Schablone für den Homecomputer sowie ein Poster bei. Letzteres dient als Wandschmuck, vor allem aber zur Identifizierung von gut 20 Vehikeln, denen der Pilot auf seiner Reise begegnet – damit er das Viper-Raumschiff der Polizei nicht mit einem harmlosen Python-Transporter verwechselt.





DENKWÜRDIGE MOMENTE

DIE VORLÄUFER



Ad Astra mit Atari

Bell und Braben beginnen ihr Projekt unter dem Eindruck von Ataris *Star Raiders* (1979). Der 8-Bit-Titel wechselt zwischen heißem Shoot-em-up im 3D-Cockpit und kühler Planung auf der 2D-Weltraumkarte. Die taktische Weltraumoper ist anderen 8-Bit-Spielen weit voraus, inspiriert viele Gamedesign-Größen wie Sid Meier, Lord British und Dan Bunten. In England kaufen sich Archer McLean und Jeff Minter Atari-Rechner, um als Space-Kadetten zu starten.

DARUM EIN KLASSIKER



Echtzeit-Flug der Vektoren

Der Automat *Star Hawk* simuliert 1979 den Flug über gekrümmte Planetenoberflächen mit Vektoranimation, ebenso Ataris *Star Wars* 1983. Vektorgrafik wird in Echtzeit berechnet, statt wie Bitmaps und Sprites gemalt und im Speicher abgelegt. Für *Elite* braucht es nicht viel RAM, wohl aber schlaue Algorithmen. Unter britischen Codern entbrennt ein Wettstreit: Wer animiert mehr 3D-Vehikel? Jez San, der beim C64-*Elite* hilft, verbessert 1988 nackte Vektoren zu schattierten Polygonen (*Starglider 2*).

DIE SPIELWELT



Open Space in 32K Speicher

Unglaublich, was Bell und Braben in 32 KB Speicher packen: 2.048 Planeten, zig Handelswaren und gut 20 Raumschifftypen. Dazu die Cobra Mk. III, die sich aufrüsten lässt, mit einer Waffe an jeder der vier Seiten, ECM und Treibstoff-Kollektoren. Wir begegnen majestätischen Fer-de-Lance-Sternyachten, Scouts am Ende des Universums und manchmal sogar den UFOs der aggressiven Targoiden. Die Vielfalt ist prozedural erschaffen, mit Algorithmen auf Fibonacci-Basis.

ALLEIN IM COCKPIT

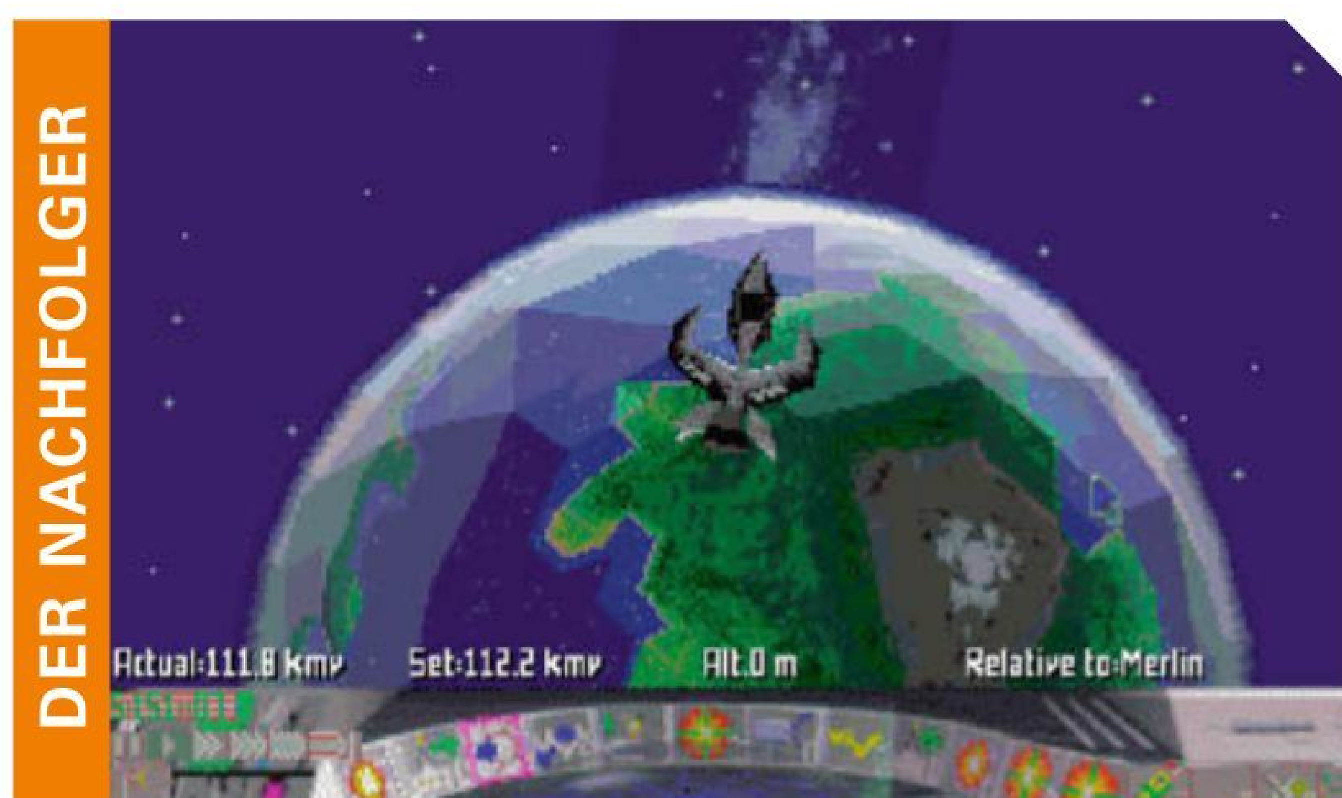
LAVE MARKTPREISE

WARE	EIN-HEIT	STK.-PREIS	LAGER-BESTAND
Nahrung	t	3.6	16t
Textilien	t	6.0	15t
Spaltstoffe	t	20.0	17t
Sklaven	t	6.0	–
Spirituosen	t	23.2	3t
Luxusgüter	t	94.4	28t
Rauschgifte	t	49.6	14t
Computer	t	89.6	–
Maschinen	t	58.8	–
Legierungen	t	33.2	10t
Waffen	t	75.6	–
Felle	t	52.4	17t
Mineralien	t	10.8	58t
Gold	kg	36.8	7kg
Platin	kg	64.4	9kg
Edelsteine	g	16.0	8g
Fremde Güter	t	51.2	–

Mit Automap und ECM-Abwehr

Elite spielt sich wie ein galaktisches RPG, in dem man statt eines Ritters sein Raumschiff hochpäppelt. Auf den Planeten findet man je nach Tech-Level Ausrüstung wie Hyperraum-Antrieb, Energiebomben, „dumme“ oder „schlaue“ Raketen und vier Laser-Typen, die sich an die Cobra Mk. III anbauen lassen. Das Cockpit zeigt viel Weltraum sowie Balken für Schild-, Waffen- und Antriebsenergie, dazu ein 3D- statt 2D-Radar.

DER NACHFOLGER



Enttäuschte Hoffnungen

Nachdem *Elite* alle SF-Fans bezauberte, sind die Erwartungen bezüglich einer 16-Bit-Fortsetzung gewaltig. Doch Braben lässt sich Zeit: *Elite: Frontiers* kommt erst 1993 und ist konzeptionell fragwürdig: Das Landen auf Planeten bringt spielerisch wenig, die nun „realistischen“ Weltraumkämpfe sind fast unspielbar. „Ein Kult-Spiel für alle alten *Elite*-Narren, das ansonsten niemanden richtig beeindrucken wird“, lästert *PC Player* Ende 1993 und watscht es mit einer 53%-Wertung ab.

SPÄTFOLGEN



Elite im 21. Jahrhundert

Mehr als ein Jahrzehnt vergeht, bis David Braben zur SF zurückkehrt. 2011 kündigt er *Elite 4* an und sammelt knapp zwei Millionen Pfund via Crowdfunding. Als MMO-Iteration der Serie erscheint *Elite Dangerous* 2014, erst für Windows, dann für Mac und schließlich für Xbox One und PS4. *Elite Dangerous* ist der beste Teil seit dem Originalspiel und rundum ambitioniert, mit einer persistenten Welt (400 Milliarden Sterne), komplexer Multiplayer-Action und Oculus-Rift-VR-Unterstützung.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** ACORN BBC B (ORIGINAL), C64, SCHNEIDER CPC, AMIGA, PC, NES
» **PUBLISHER:** ACORNSOFT, DANN FIREBIRD (BRITISH TELECOM)
» **ENTWICKLER:** IAN BELL, DAVID BRABEN
» **VERÖFFENTLICHT:** 1994

Was die Presse sagte …



Happy Computer 10/1985:
„Das Warten hat sich gelohnt, *Elite* gehört zum Besten, was je veröffentlicht wurde – ein echtes Kultspiel. Ungeheure Komplexität, leckere Grafik, es wird auch nach häufigem Spielen nicht langweilig. Eine fantastische Mischung aus Flugsimulation, Wirtschafts- und Actionspiel, die in England verdienterweise den ersten Platz der Hitlisten erreichte.“ *(Heinrich Lenhardt)*

Power Play 12/1988 (85%):
„Die ST- und Amiga-Umsetzungen sind dem Original nachempfunden, lediglich ein paar neue Spezial-Missionen wurden hinzugefügt. Technisch hat sich vieles verbessert: Bunte, ausgefüllte und doch flotte 3D-Grafik macht den Flug durch die Galaxis um Klassen schöner als auf dem C64.“ *(Boris Schneider)*

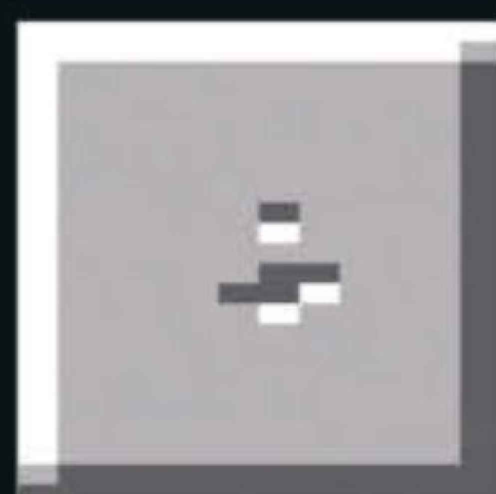
Was wir denken

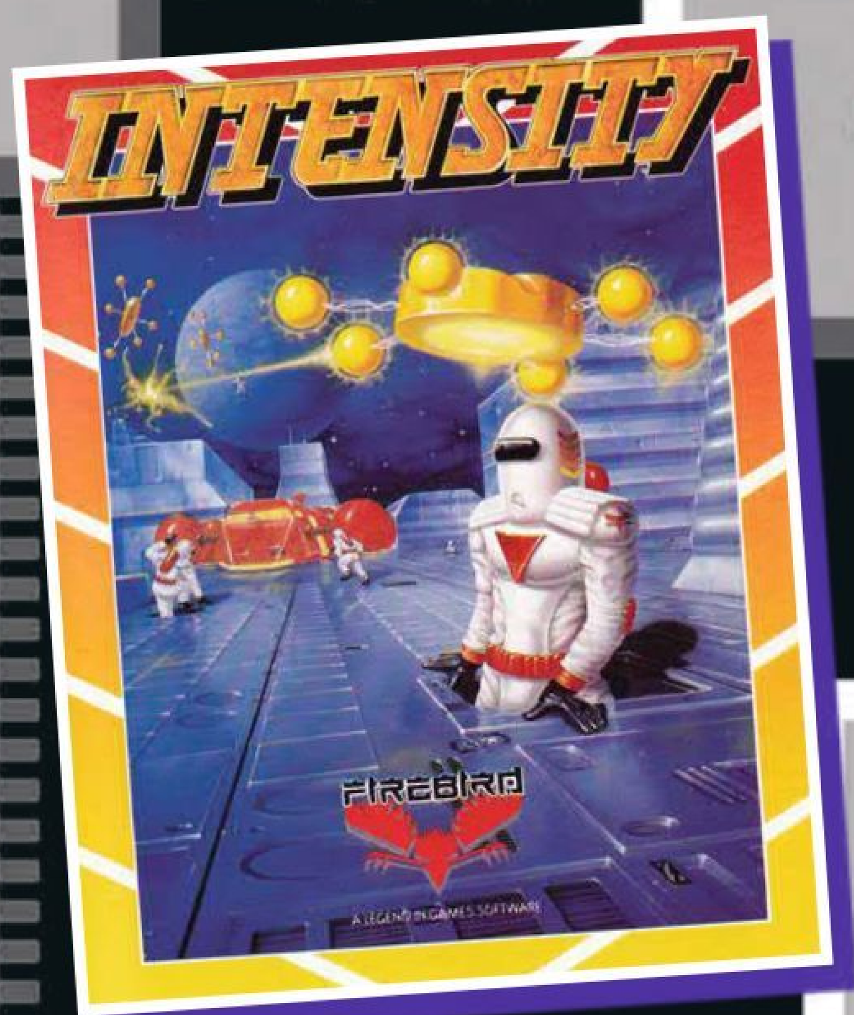
In mehrerer Hinsicht ist *Elite* ein außergewöhnlicher Genre-Mix. Das Flair der puristischen 8-Bit-Originalversion - einfarbige Vektoren vor schwarzem Hintergrund - erreicht kein anderes Weltraumspiel, bis heute.

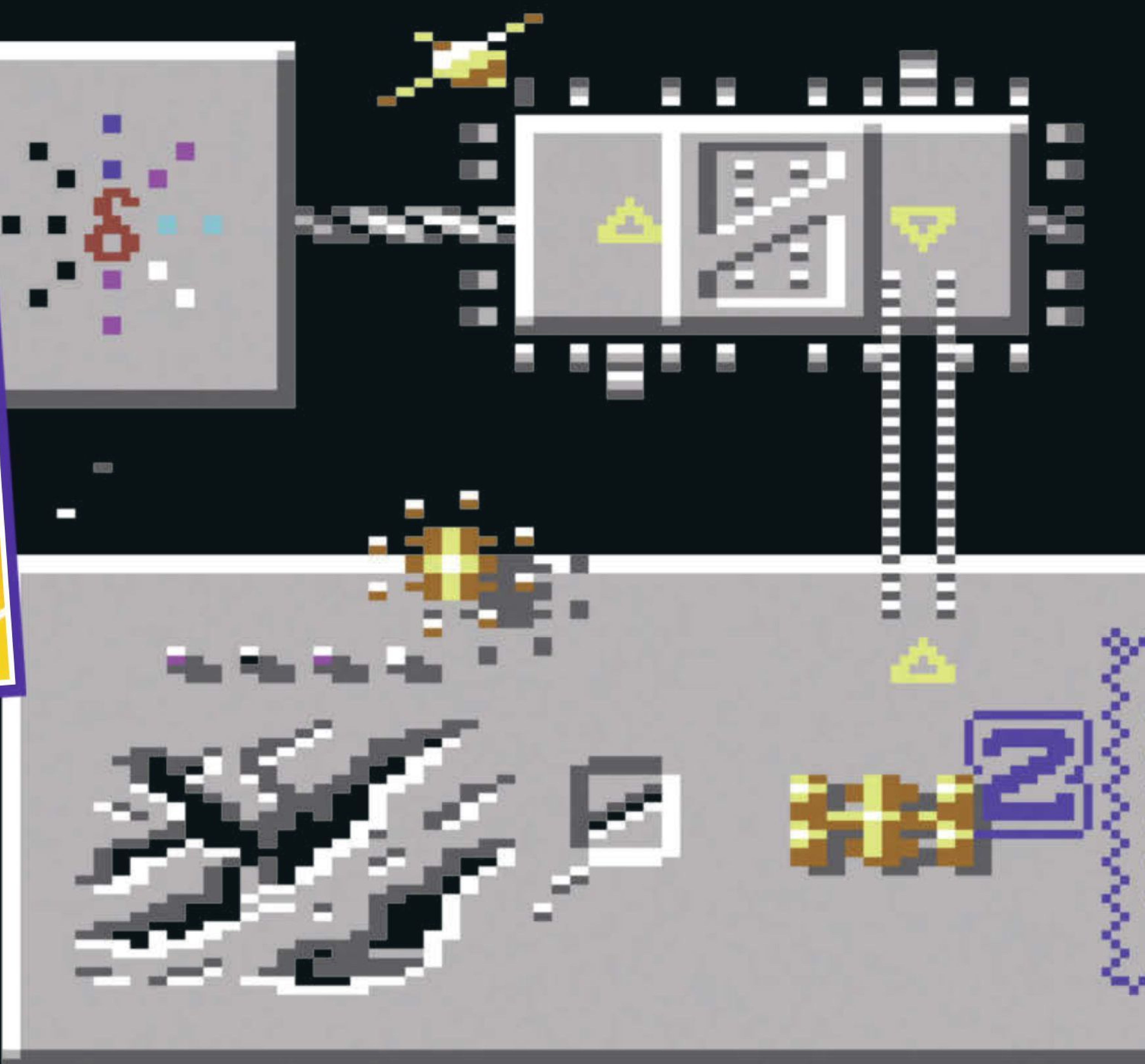
MAKING OF

INTE

Kultprogrammierer Andrew Braybrook schuf 1988 mit dem Weltraum-Puzzlespiel *Intensity* sein letztes Werk für den C64, das zu Unrecht im Schatten von *Uridium* und *Paradroid* steht.







FAKTEN

» **PUBLISHER:** RAINBIRD SOFTWARE

» **ENTWICKLER:** GRAFTGOLD

» **ERSCHIENEN:** 1988

» **PLATTFORM:** C64, SPECTRUM

» **GENRE:** ARCADE-ACTION

Bei Namen wie *Uridium* oder *Paradroid* werden Brotkasten-Fans schnell hellhörig. Doch Andrew Braybrooks C64-Abschiedsgeschenk *Intensity* erlangte nie die Berühmtheit seiner Vorgängerspiele. Das Spielprinzip: In bildschirmgroßen Levels rettet der Spieler eine von Aliens überrannte Raumstation. Mit einem kleinen Raumgleiter markiert ihr Landeorte für das Rettungsschiff, das auftauchende Kolonisten bergen kann. Zahlreiche Abschnitte und evolutionierende Feinde erfordern Reaktion wie Taktik.**

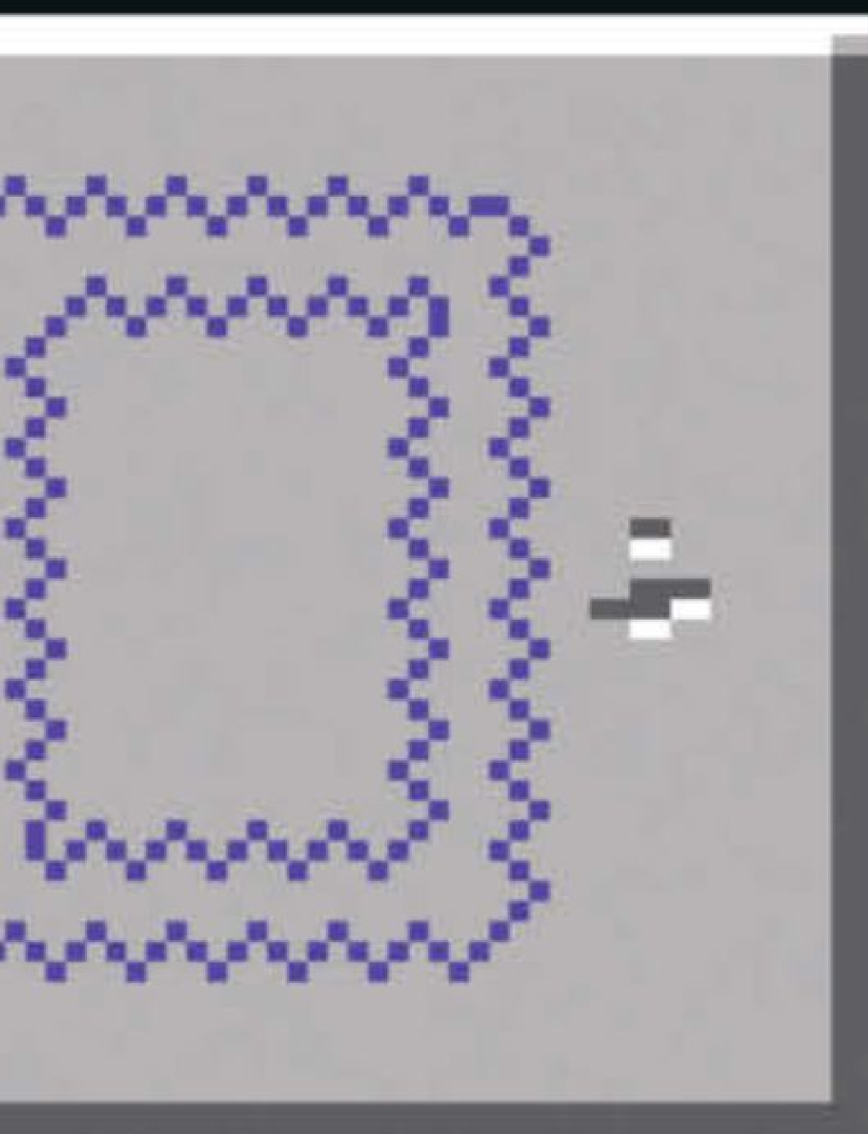
Den Weg für *Intensity* ebnete Braybrooks Vorgängertitel, wie er ausführt: „*Morpheus* war wegen des Publisher-Wechsels zu Rainbird eine schwere Geburt. Nach Fertigstellung spielte ich es ausgiebig und kam zu dem Schluss, dass es zu simpel war. Gleichzeitig stand ich unter Druck, mehr ‚Spiel' in mein nächstes Projekt zu packen." Dabei wurde Andrew klar, dass er nie jeden Geschmack zufriedenstellen würde können. Und das wollte er auch nicht: „Ich versuche immer, meinem Instinkt zu folgen und nicht zu viele Ratschläge anzunehmen."



» [C64] Mit eurem Schiff bestimmt ihr den Landeplatz der Rettungseinheit.

Dieser Instinkt sagte ihm, dass sein nächstes Spiel dem damals aktuellen Trend auf dem C64 folgen sollte: Statt scrollenden Levels sollte es eine starre Ansicht werden. „Ich wollte den gesamten Bildschirm für das Spiel nutzen. Doch gleichzeitig gab es für mich keine andere Option als 50 Bilder pro Sekunde." Braybrook wusste, dass flüssiges Scrolling erhebliche Einschränkungen zur Folge hatte. Deshalb entschied er sich für eine fixierte Vogelperspektive, die ihn auch zur Puzzle-Mechanik von *Intensity* führte.

Doch Puzzles waren Neuland für Andrew, weshalb er zumindest auf ein vertrautes Setting setzte: den Weltraum. Dieses Mal stand jedoch nicht das Ballern im Vordergrund, sondern der geschickte Einsatz von zwei Schiffen. Andrew erklärt uns: „Der Skimmer war als Verteidiger gedacht, die Drone als Rettungsschiff. Entscheidend war auch der Aufbau der Plattformen, auf denen sich 3D-artige Hindernisse erheben. Denn diese müssen umflogen werden."



» [C64] Eliminiert die Stalker, bevor sie Kolonisten infizieren.



Mit dem direkt gesteuerten Skimmer entscheidet der Spieler, wo die Drone landen soll, um Überlebende mitzunehmen. Das verlangt nach taktischer Umsicht. Ein weiterer großer Unterschied zu Braybrooks reflexbasierten vorherigen Spielen ist die defensive Vorgehensweise. Denn der Skimmer kann nicht schießen, sondern nur Gegnerkollisionen abwehren. „Ich wollte keine Geschosse im Spiel. Stattdessen sollte der Spieler die Feinde rammen, damit sie die Drone in Ruhe lassen", erklärt er weiter.

Intensity streut viele neuartige Elemente ein, bietet aber auch Vertrautes. Die Aliens erinnern beispielsweise verdächtig an ein Frühwerk von Andrew Braybrook. „Ja, die mutierenden Aliens stammen aus *Gribbly's Day Out*. Ich mochte die Idee einer einzelnen, chaotischen Spezies. Ebenso schwirrten mir die ‚Alien'-Filme im Kopf herum", verrät Andrew.

Der Spieler solle mehrere Aufgaben gleichzeitig lösen und Prioritäten setzen, was am wichtigsten ist. Denn je nach Evolutionsstufe greifen Feinde die Kolonis- ▶

INTENSITY-LEITFADEN

So erfüllt ihr die Mission Weltraum-Rettung.



SKIMMER-FÄHIGKEITEN

■ Erlernt das Flugverhalten eures Skimmers. Er ist wendig und beschleunigt schnell. Allerdings könnt ihr ebenso schnell mit tödlichen Hindernissen oder Gegnern kollidieren.

RETTET DIE KOLONISTEN

■ Das nur indirekt steuerbare Zweitschiff Drone verbleibt an seinem Ort, bis ihr es ruft. Lotst es per Feuerknopf an passende Landeplätze, um möglichst viele Kolonisten aufzulesen.





KOLONISTEN-RACHE

■ Wenn man Kolonisten nicht rettet und zurücklässt, werden diese an der Oberfläche von Aliens angefallen. Dann mutieren sie zu Nuclons, die das Rettungsschiff attackieren.

C64 VERSUS ZX SPECTRUM

Wie unterscheiden sich C64- und Spectrum-Version?

COMMODORE 64



■ Innovativ: Der Ladebildschirm stellt die Aliens sowie ihre Mutationsformen genau vor. Typisch für Andrew Braybrook: Das Spiel läuft konstant mit 50 Bildern pro Sekunde und sauber animierten Sprites. Außerdem steuerte Graftgold-Komponist Steve Turner den Intro-Song im Synth-Rock-Stil ebenso bei wie die tollen Soundeffekte in den Levels. *Intensity* nutzt die Farbpalette des C64 nur sparsam: Die Stations-Abschnitte sehen gut aus, doch der Wow-Effekt bleibt aus. Das liegt auch am fehlenden Scrolling. Die Sprites sind zweckmäßig, besitzen aber einen plastischen Schatteneffekt. Auch die animierte Endsequenz ist eine nette Dreingabe.

ZX SPECTRUM

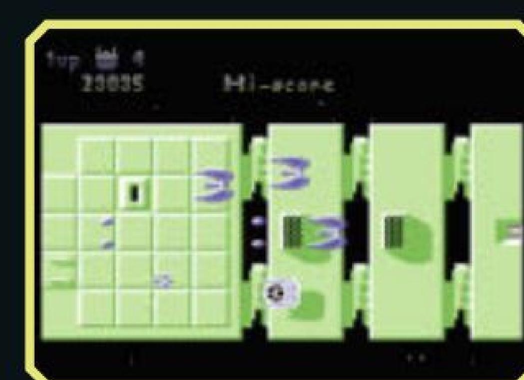


■ Trotz eingeschränkter Audio- und Farbfähigkeiten bringt der ZX das Spielprinzip originalgetreu auf den Spectrum. Allerdings erscheint die Level-Architektur dank Dithering-Effekt unübersichtlicher und vor allem eintöniger. Daneben verlangsamt sich der Spielablauf, wenn zu viel auf dem Bildschirm los ist. Wegen der simplen Farbpalette sind die Gegner vor dem Hintergrund oft schlecht erkennbar. Zumindest bewegen sich Aliens etwas langsamer, was die ganze Geschichte einfacher macht. Alternativ darf *Intensity* auch mit der Tastatur gespielt werden. Schade, dass es beim Laden des Spiels nur ein simples Standbild gibt.

▶ ten oder die Schiffe an. In ihrer Frühform sind sie zwar harmlos und angreifbar. Doch wenn man sich nicht um sie kümmert, werden sie zu einer echten Bedrohung. Andrew programmierte sie zunächst zu aggressiv: „In ihrer letzten Phase als Tracker bewegten sie sich direkt zur Drone, bevor man sie in Sicherheit bringen konnte. Deshalb programmierte ich die Feinde um, damit sie sich im Zickzack bewegten. Das machte es wiederum schwieriger, sie abzufangen."

Auch wenn der Entwickler beim Schwierigkeitsgrad Zugeständnisse machte, wollte er, dass *Intensity* eine breiter gefächerte Herausforderung bietet. Denn neben Kolonisten kann man auch Ressourcen einsammeln. Jeder Level verlangt nach einem Minimum an geretteten Leuten, bevor der Ausgang erscheint. Dann hat der Spieler die Wahl, ob er direkt zum nächsten Level springt oder bleibt, um weitere Boni einzusammeln.

Statt eines Upgrade-Systems wie in Braybrooks früheren Spielen kauft man sich von Ressourcen-Punkten neue Skimmer und Drones – sprich: neue Bildschirmleben. „Ich wollte aber mehr als nur neue Schiffe



MEILENSTEINE

PARADROID
SYSTEM: C64
JAHR: 1985

URIDIUM (IM BILD)
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1986

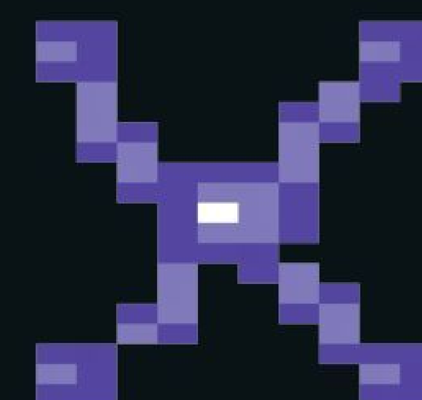
URIDIUM 2
SYSTEM: AMIGA
JAHR: 1993



» Andrew Braybrook ist auf Twitter unter @UridiumAuthor immer noch aktiv.



» [C64] Nur mit ausreichend vielen Kolonisten öffnet sich der rettende Ausgang.



ROHSTOFFSAMMLER

■ Konzentriert euch nicht nur auf das Retten von Kolonisten, sondern sammelt unbedingt die auftauchenden „R"-Ressourcen ein. Denn diese dienen als Spielwährung.



TAKTISCHER HANDEL

■ Zwischen den Levels können gesammelte Ressourcen-Punkte für neue und verbesserte Schiffe ausgegeben werden. Deren Preise variieren, sie können aber das weitere Spiel vereinfachen.

MUTANTEN-MANAGEMENT

■ Die Feinde in den Levels sind zu Beginn nur harmlose Sporen. Doch bald mutieren sie zu Stalkern, die Kolonisten angreifen, danach in Nuclons oder Podules und zuletzt zu Trackern.





» [C64] Grüne Podules erscheinen harmlos, entwickeln sich aber zu schiffsvernichtenden Trackern.

» Ich bin überrascht, dass man *Intensity* noch kennt, denn es hat sich nicht gut verkauft. Schön, dass es nicht vergessen ist. «

ANDREW BRAYBROOK

gegen Punkte. Ich wollte Dinge jedes Mal anders machen. Allerdings ging mir der Speicher bei *Intensity* aus, weshalb es dafür kein Minispiel gibt", bedauert Braybrook.

Um die Mechanik interessant zu halten, gibt es von jedem Schiff drei Stufen mit hohem, mittlerem und niedrigem Preis (Gamma, Beta oder Alpha). „Man bestellt sich die gewünschten Schiffstypen, doch die besten kosten mehr und veranschlagen mehr Bauzeit. Doch dafür fliegen diese höher, um Hindernisse zu überwinden." Gerade die teureren Flieger machten das Spiel deutlich einfacher. Braybrooks Tipp: „Sobald man gelernt hat, Crashes zu vermeiden, sollte man immer die beste Ausrüstung ordern."

Der Bau besserer Einheiten verbraucht mehr der begrenzten Zeiteinheiten. Ergo kann nur eine bestimmte Zahl an Schiffen hergestellt werden. Eine Idee, die sich Andrew aus seinen früheren Werken entlieh. „In *Morpheus* bestellte man sich Schiffsteile, auf die man ebenso warten musste. Ich mochte den Gedanken, dass man Ausgaben und Zeit genau planen muss. Auch wenn es bei *Intensity* etwas eigenartig für eine Rettungsmission erscheint", führt Andrew weiter aus.

Der unkonventionelle Ansatz von *Intensity* setzt sich bei der Levelstruktur fort, die dem Spieler in Spalten- und Zeilen-Form dargelegt wird. 15 Abschnitte auf jeweils fünf Ebenen wollen von links nach rechts gemeistert werden. Je nach Reihe unterscheidet sich auch der Schwierigkeitsgrad. Braybrook erklärt dazu: „Die Karte zeigt fünf horizontale Arme, die letztlich zu den Rettungsschiffen führen. Diese reichen von Alpha, Beta, Gamma und Delta bis Epsilon. Alpha-Level sind schwieriger als Epsilon-Level."

Bei den fieseren Abschnitten müssen mehr Kolonisten gerettet werden, bevor der Ausgang erscheint. Die Levels besitzen außerdem eine raffinierte Mechanik: Rettet man das Minimum an Leuten, erscheint zunächst nur der Zugang für die einfacheren, unteren Ebenen. Sprich: Von Beta rutscht man zu Gamma. Nur mit genug eingesammelten Seelen öffnen sich die Tore zu höheren, anspruchsvolleren Ebenen. Allerdings stehen dem Spieler nicht immer alle Verbindungen offen, die Levelstruktur gestaltet sich mehr wie ein kleines Labyrinth. Auf diese Weise ist es möglich, das Spiel auf unterschiedlichen Wegen abzuschließen. „Man wählt seine eigene Route. Wenn ein unerwünschter Level auftaucht, kann man dieses umgehen. Das bedeutet auch, dass man das Spiel fünfmal durchspielen muss, um alle Levels zu sehen", gibt Andrew zu Protokoll.

Daneben quetschte Braybrook eine letzte Innovation ins Spiel: ein selbstablaufendes Tutorial, das die Ladezeit überbrückt. Statt des damals üblichen statischen Standbilds wurden alle animierten Einheiten und Gegner in Übergröße gezeigt und beschrieben – zumindest bei der C64-Version.

Doch trotz seines originellen Spieldesigns kam *Intensity* bei Spielern und Kritikern nie so gut an wie Braybrooks Highlights *Uridium* oder *Paradroid*, was ihn heute noch enttäuscht. „*Intensity* wurde in einigen Spieletests verrissen. Ich denke, dass manche Leute von 8 Bit gelangweilt waren und es nicht wirklich verstanden", resümiert er. Gleichzeitig ist Andrew Braybrook positiv überrascht, dass sich Kenner und Fans immer noch an das Spiel erinnern, obwohl es sich nicht gut verkaufte.

Doch selbst Dekaden nach Erscheinen würde der C64-Entwickler nichts am Design seines Action-Puzzlers ändern. Er argumentiert: „Mit den Hardware-Einschränkungen des C64 würde ich nicht viel modifizieren können. Mich nervt es höchstens, wenn der Skimmer mit der Bildschirmbegrenzung kollidiert. Doch ich hatte keine zufriedenstellende Lösung dafür. Außerdem wirken die großen ‚R'-Buchstaben ein wenig grob. Vielleicht benötigt das Spiel auch mehr Animationen." ★

EXPERTENWISSEN



Mit einem Roboterheer will Dr. Wily erneut die Weltherrschaft an sich reißen – und wieder vermag nur einer ihn daran zu hindern. **Retro Gamer** zeigt auf, wie *Mega Man 2* die Reihe geprägt hat.

Es mag schwer vorstellbar sein, aber es gab einmal Zeiten, in denen nur wenige Spieler etwas mit Mega Man – dem Helden im blauen Kampfanzug – anfangen konnten. Der erste *Mega Man*-Titel war kein Verkaufserfolg für Capcom gewesen. Das NES-Spiel hatte sich sogar so schlecht verkauft, dass der Publisher kein grünes Licht für einen Nachfolger geben wollte. Nach inständigem Bitten ließ sich das Management aber doch noch erweichen; das Entwicklerteam durfte an einem zweiten Teil arbeiten, musste parallel aber an anderen Projekten mitwirken.

Der Publisher gewährte dem Team außerdem nur wenig Zeit. Die Entwickler entschlossen sich deshalb dazu, das Rad nicht neu zu erfinden. Sie hielten an dem Mix aus Hüpf- und Ballereinlagen fest und griffen außerdem Ideen auf, die es nicht in den ▶

PIEROBOT



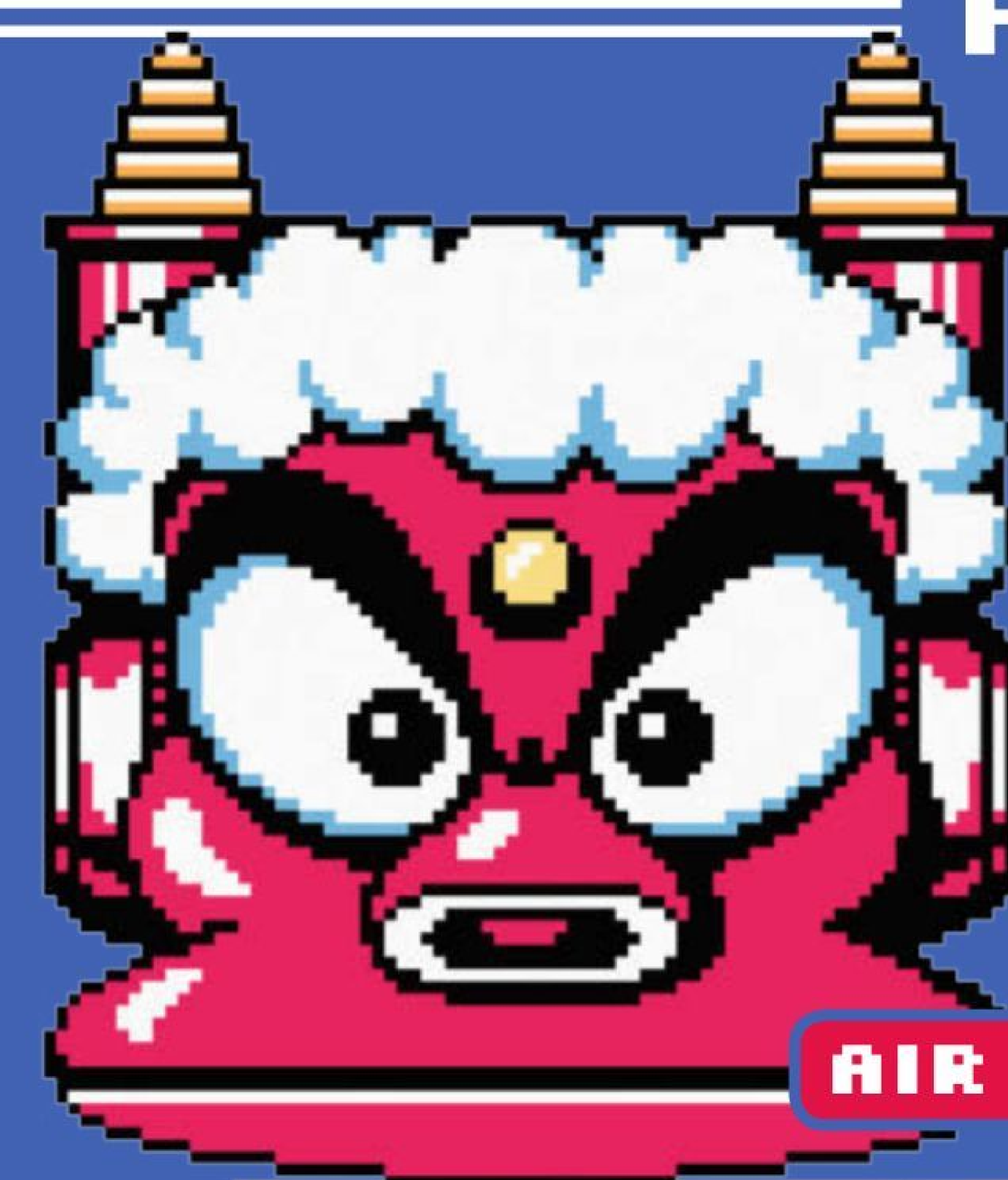




LIGHTNING LORD



PIXEL-PERFEKTION


AIR TIKI


SHRIMP


MET


HOT DOG


CROAKER


SNAPPER


BUROKKII


FLYING FISH


ATOMIC CHICKEN


CRABBOT

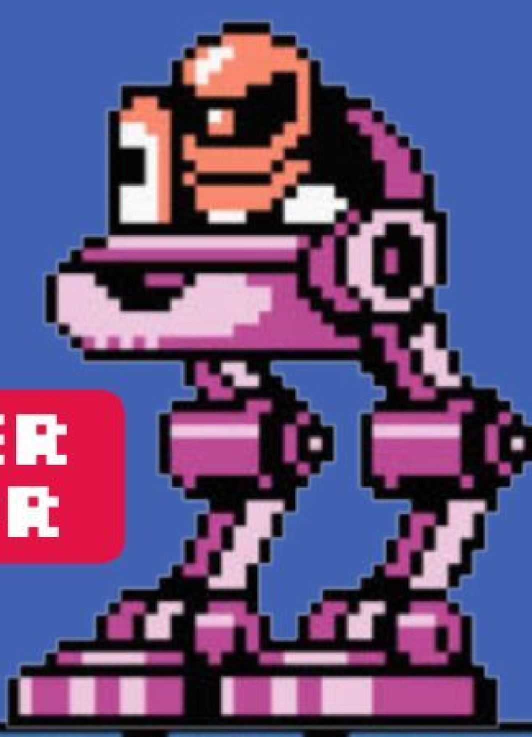

CRAZY CANNON


BUBBLE BAT


HOTHEAD


SPRINGER


ROBO RABBIT


SNIPER ARMOR


LANTERN FISH


FAN FIEND


MECHA MONKEY


PROP TOP

BOSS-REIGEN

Dr. Wily hat sich nicht lumpen lassen: Bevor ihr es mit ihm aufnehmen dürft, müsst ihr acht handverlesene Bossgegner erledigen.



METAL MAN

■ Metal Man treibt sich in einer Fabrik herum und wirft mit runden Sägeblättern um sich. **TAKTIK:** Kommt ihr ihm zu nahe, springt er auf die andere Seite des Bildschirms. Landet ein paar Treffer, bevor er auf dem Boden aufkommt.



AIR MAN

■ Mit einem Gebläse erzeugt Air Man kleine Wirbelstürme. Es ist gar nicht so einfach, diesen auszuweichen. **TAKTIK:** Weicht den Angriffen aus und wartet, bis er sich in Bewegung setzt. Greift ihn dann von hinten an.



CRASH MAN

■ Crash Man hat einen Hang zur Zerstörung. Er wirft mit Bomben um sich, die viel Schaden anrichten. **TAKTIK:** Wird Crash Man beschossen, springt er in die Luft und wirft eine Bombe ab. Setzt den Air Shooter gegen ihn ein.

BUBBLE MAN

■ Uns hat sich nie so recht erschlossen, was so gefährlich an den Luftblasen von Bubble Man sein soll. **TAKTIK:** Bubble Man feuert seine Luftblasen in Wellenform ab. Es ist einfach, diesen auszuweichen.



HEAT MAN

■ Heat Man umgibt sich gerne mit einem Flammenschild, der ihn unverwundbar macht. Danach stürmt er auf Mega Man zu. **TAKTIK:** Haltet Abstand und setzt Bubble Lead gegen diesen feurigen Zeitgenossen ein.



WOOD MAN

■ Wood Man ist von einem Blätterschild umgeben, der ihn vor Angriffen schützt. Außerdem setzt er die Blätter als Geschosse gegen Mega Man ein. **TAKTIK:** Mit Atomic Fire lasst ihr Wood Man schnell in Flammen aufgehen.





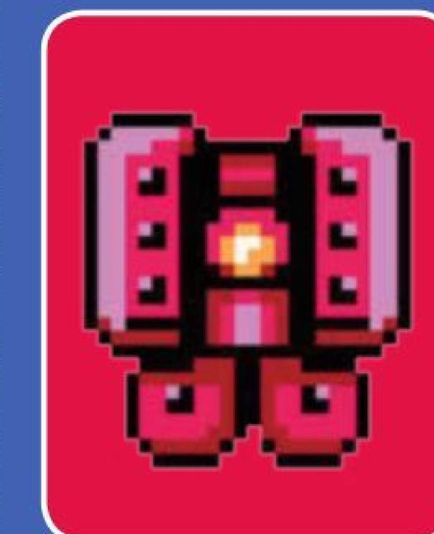
FLASH MAN

■ Flash Man hält die Zeit an, um Mega Man auf dem falschen Fuß zu erwischen. Zudem springt er wie wild durch den Level. **TAKTIK:** Mit Metal Blade steht euch eine flexible Waffe zur Verfügung, die sich gut für den Kampf gegen Flash Man eignet.



QUICK MAN

■ Dieser Gegner ist flink auf den Beinen und wirft mit Bumerangs nach Mega Man. **TAKTIK:** Es bedarf einiges an Geschick, um Quick Man in die Schranken zu weisen. Wer die Crash Bomb überlegt einsetzt, hat gute Karten.



PICOPICO-KUN

■ Picopico-Kun sind kleine Roboter, die für sich allein genommen recht schwach sind. **TAKTIK:** Mit Metal Blade habt ihr eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit. Ein Treffer mit Bubble Lead genügt, um einen der Roboter zu erledigen.



BOOBEAM TRAP

■ In diesem Bosskampf gilt es, Laserkanonen zu zerstören, die an Wänden befestigt sind. **TAKTIK:** Ihr habt sieben Crash Bombs im Gepäck, die ihr auch alle einsetzen müsst: Zwei, um Wände einzureißen, und fünf, um die Kanonen zu erledigen.

GUTS TANK

■ Nummer 3 in Wilys Verteidigungslinie ist ein schwerfälliger Panzer, der unter anderem Geschosse aus seinem Mund abfeuert. **TAKTIK:** Quick Bumerang ist die vielversprechendste Waffe im Kampf gegen diesen Bossgegner. Zielt auf seinen Kopf, um ihm Schaden zuzufügen.



MECHA DRAGON

■ Mecha Dragon fliegt und spuckt Feuer. Er ist der erste Bossgegner in Wilys Festung. **TAKTIK:** Zuerst jagt euch Mecha Dragon ein wenig. Eure Waffen richten währenddessen nichts gegen ihn aus. Ist die Jagd vorbei, reicht Mega Mans Standardwaffe – der Mega Buster – aus.



WILY MACHINE 2

■ Der verrückte Doktor persönlich greift ins Geschehen ein. **TAKTIK:** In der Anfangsphase könnt ihr Atomic Fire aufladen und Wily damit Schaden zufügen. Später ist er immun gegen diese Waffe. Crash Bombs sind dann eure beste Wahl.



ALIEN

■ Das Spiel ist noch nicht vorbei; Dr. Wily verwandelt sich in ein Alien. Es ist der letzte Bossgegner, mit dem Mega Man fertig werden muss. **TAKTIK:** Nur Bubble Lead fügt dem Alien Schaden zu. Alle anderen Waffen geben dem Gegner sogar noch Lebensenergie zurück.

»Spiele, die keiner linearen Struktur folgten, waren in den 80er Jahren eine absolute Seltenheit.«

▶ ersten Teil geschafft hatten – zum Beispiel das Design des ein oder anderen Gegners. Capcom rief die Fans dazu auf, Konzepte für Endgegner zu entwerfen und einzuschicken. Einige der Vorschläge wurden tatsächlich überarbeitet und ins Spiel integriert.

Die Handlung in *Mega Man 2* war einfach: Nachdem Dr. Wily im ersten Teil eine Niederlage eingesteckt hatte, heckte er einen neuen Plan aus und scharte einen Trupp aus acht Roboter-Obermotzen um sich. Der gutmütige Dr. Light sah sich daraufhin dazu gezwungen, Mega Man erneut auf den Bösewicht anzusetzen.

Die Levels waren auf die unterschiedlichen Eigenschaften der Bossgegner abgestimmt. Metal Mans Level versprühte ein industrielles Flair und war gespickt mit Fließbändern sowie mechanischen Hindernissen. In Air Mans Abschnitt sprang der Protagonist von einer fliegenden Plattform zur nächsten, während sich der Level von Bubble Man unter Wasser abspielte. Am Ende eines jeden Spielabschnitts wartete der entsprechende Bossgegner. War Mega Man siegreich, erhielt er Zugriff auf eine neue Waffe oder einen neuen Gegenstand.

Wie der Vorgänger war auch *Mega Man 2* nicht-linear aufgebaut. Spieler entschieden selbst, in welcher Reihenfolge sie gegen die Bösewichte antraten. Heute sind Spiele ohne festgelegte Level-Abfolge nichts Besonderes – Ende der 80er Jahre hatten sie aber Seltenheitswert. ▶



» [NES] *Mega Man 2* konnte schnell chaotisch werden.

EXPERTENWISSEN: MEGA MAN 2

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT

Der Spreedrunner cyghfer benötigte nur 26 Minuten und 37 Sekunden, um das Spiel abzuschließen. Wir haben ihn interviewt.



RG: Wann bist du zum ersten Mal in Berührung mit *Mega Man 2* gekommen und was hast du davon gehalten?
CY: Als Kind hatte ich *Mega Man* nicht so richtig auf dem Schirm. Erst später habe ich die sechs *Mega Man*-Titel für NES auf einem Emulator gespielt. *Mega Man 2* hat einen bleibenden Eindruck bei mir hinterlassen.

RG: Warum eignet sich *Mega Man 2* für Speedruns?
CY: Auf den ersten Blick ist *Mega Man 2* ein ziemlich simpler Titel. Wer ihn aber schnell durchspielen möchte, wird feststellen, dass er sehr anspruchsvoll wird. Es gibt einen Trick, den jeder Speedrunner kennen muss: Man kann mit Mega Man an die Decke eines Levels springen, sodass er dort hängen bleibt. Im Anschluss bewegt er sich schnell nach rechts in Richtung Level-Ende. Die Bosskämpfe sind auch interessant. Jeder ist anspruchsvoll – besonders, wenn man gegen die Uhr spielt. Spieler müssen einiges an Beharrlichkeit und Präzision mitbringen, um erfolgreich zu sein.

RG: Wie hast du dich vorbereitet, um deine persönliche Bestzeit zu erreichen?
CY: Ich habe um die 2.000 Stunden investiert, um meine Bestzeit zu erreichen. Zuerst habe ich mich mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Dann habe ich mir eine Strategie zurechtgelegt und die optimale Route ausgearbeitet. Zu guter Letzt habe ich trainiert, indem ich die Levels immer und immer wieder durchlaufen habe.

RG: Welche Stolpersteine hält *Mega Man 2* bereit?
CY: Einige Abschnitte sind schwer zu meistern: zum Beispiel der Air-Man-Level, der Anfang des Crash-Man-Abschnitts, oder die feuerspuckenden Hunde im Wood-Man-Level. Wer dort einen Fehler macht, kann gleich wieder von vorne anfangen. Hinzu kommen Abschnitte, wo häufig Fehler passieren, die aber nicht ganz so folgenschwer sind. Ich denke da beispielsweise an den Kampf gegen Quick Man.

RG: Glaubst du, deine Bestzeit kann noch unterboten werden?
CY: Vor ein paar Jahren galten Zeiten wie meine als nahezu unschlagbar. Ich habe schon das Ende der *Mega Man 2*-Speedruns kommen sehen, weil es einfach keine neuen Strategien und Herangehensweisen gab. Seitdem hat sich aber einiges getan: Wir haben nicht nur neue Dinge über das Spiel herausgefunden, wir sind auch konstanter geworden, was das Erreichen guter Zeiten anbelangt. Mit Blick auf die Zukunft scheint 26:25 eine durchaus realistische Zeit zu sein.

Als ich vor einem Jahr wieder damit angefangen habe, *Mega Man 2* zu spielen, lag mein Rekord bei 27:01. Ich habe hart daran gearbeitet, die Zeit auf 26 Minuten und 37 Sekunden zu drücken. Mich motiviert es ungemein, jede noch so kleine Sekunde aus dem Spiel herauszukitzeln.

POWER-UPS

Ihr könnt Dr. Wily nicht mit bloßen Händen besiegen. Diese Gegenstände erleichtern euch das Leben.

GEGENSTÄNDE



BONUSLEBEN

■ In Anbetracht des Schwierigkeitsgrads von *Mega Man 2* ist das Bonusleben für viele unabdingbar.



ENERGIETANK

■ Wie das Bonusleben ist auch dieser Gegenstand wertvoll. Er füllt eure Energieleiste komplett auf.

LEBENSENERGIE

■ Es gibt zwei Varianten – eine gibt euch ein wenig mehr Energie zurück als die andere.



WAFFENENERGIE

■ Auch die Energie eurer Waffe lässt sich wiederherstellen.



WAFFEN

METAL BLADE

■ Diese Waffe erlaubt es Mega Man, in verschiedene Richtungen zu feuern. Zudem ist sie gegen Bossgegner effektiv.





ATOMIC FIRE

■ Diese Waffe richtet viel Schaden an, nachdem sie aufgeladen wurde. Sie frisst aber auch einiges an Energie.

AIR SHOOTER

■ Dieser Tornado-Angriff eignet sich für den Kampf gegen Feinde, die fliegen. Die Wirbelstürme steigen diagonal nach oben.



LEAF SHIELD

■ Ein Blätterschild umgibt Mega Man, der ihn vor dem ein oder anderen schwachen Angriff schützt.





TIME STOPPER

■ Die Zeit bleibt stehen und die Gegner erstarren. Mega Man kann den Feinden keinen Schaden zufügen, solange die Zeit stillsteht.

CRASH BOMBER

■ Der Crash Bomber erlaubt es euch, einen Sprengsatz abzufeuern, der an Objekten oder Gegnern haften bleibt.



BUBBLE LEAD

■ Bubble Lead erzeugt Blasen, die sich am Boden entlang bewegen und Gegnern Schaden zufügen, wenn sie sie berühren.





QUICK BOOMERANG

■ Aufgrund der begrenzten Reichweite eignet sich der Quick Boomerang nur für den Nahkampf.

ITEM 1

■ Auf einer Plattform schwebt Mega Man langsam nach oben. Bis zu drei können gleichzeitig verwendet werden.





ITEM 2

■ Mit dieser Rakete kommt Mega Man schneller ans Ziel. Aber Vorsicht: Sie weicht Hindernissen nicht aus.

ITEM 3

■ Eine Art Aufzug, der an Wänden entlang nach oben fährt. Es gibt sicherlich nützlichere Gegenstände im Spiel.







» [NES] In den Bosskämpfen ist eine gute Taktik gefragt.

Mega Man 2 war fordernd, doch dank des nichtlinearen Aufbaus mussten sich die Spieler nicht dauerhaft die Zähne an einem bestimmten Abschnitt ausbeißen. Die Gegenstände, die besiegte Bossgegner fallen ließen, sorgten zudem für eine strategische Note: Mit der Waffe des einen Bossgegners ließ sich unter Umständen ein anderer in Windeseile erledigen. Gegen Ende wurde das Spiel dann doch wieder geradlinig. Es galt, sich einen Weg durch Dr. Wilys Unterschlupf zu bahnen, an dessen Ende der Bösewicht persönlich wartete.

Der erste Teil hatte den Spielern einiges an Frusttoleranz abverlangt. Um *Mega Man 2* motivierender zu gestalten, fügten die Entwickler eine Reihe neuer Gegenstände hinzu. Zum Beispiel den Energietank, der Mega Mans Lebensenergie komplett auffüllte. Item 1, 2 und 3 erleichterten es Mega Man, anspruchsvolle Hüpfpassagen zu meistern und Level-Bereiche zu erreichen, die dem Protagonisten sonst nicht zugänglich gewesen wären. Während es in der japanischen Version einen festgelegten Schwierigkeitsgrad gab, stand den Spielern in westlichen Gefilden zusätzlich ein einfacherer Spielmodus zur Wahl.

Grafisch wartete *Mega Man 2* mit dem serientypischen Cartoon-Grafikstil auf, während ein peppiger Soundtrack das Geschehen untermalte. Seit der Veröffentlichung des Spiels haben sich zahlreiche Fans der Musik bedient und eigene Variationen kreiert.

Mega Man 2 ist 1988 in Japan erschienen. Dort trug es den Titel *Rockman 2: Dr. Wily no Nazo*. Die darauf angesetzten vier Tester von Famitsu vergaben die Wertungen 6, 7, 8 und 7 – insgesamt also 28 von 40 möglichen Punkten, eine durchaus gute Wertung. Ein Jahr später kam der Titel in den USA auf den Markt; in Deutschland war es 1990 so weit.

» Der Erfolg von *Mega Man 2* hat entscheidend zum Fortbestehen der Serie beigetragen. «

Die deutschen Kritiker waren zum Teil enthusiastischer, so bezeichnete die *ASM* (*Aktueller Software Markt*) *Mega Man 2* als „spannendes und intelligent aufgebautes" Spiel, das den Vorgänger in einigen Punkten übertreffe. Die *Power Play* war allerdings kritischer: Der originelle Level-Aufbau und eine gute Spielbarkeit wurden hervorgehoben; es wurde aber auch angemerkt, dass das Spiel die ausgetretenen Pfade anderer Hüpfspiele nicht verlässt.

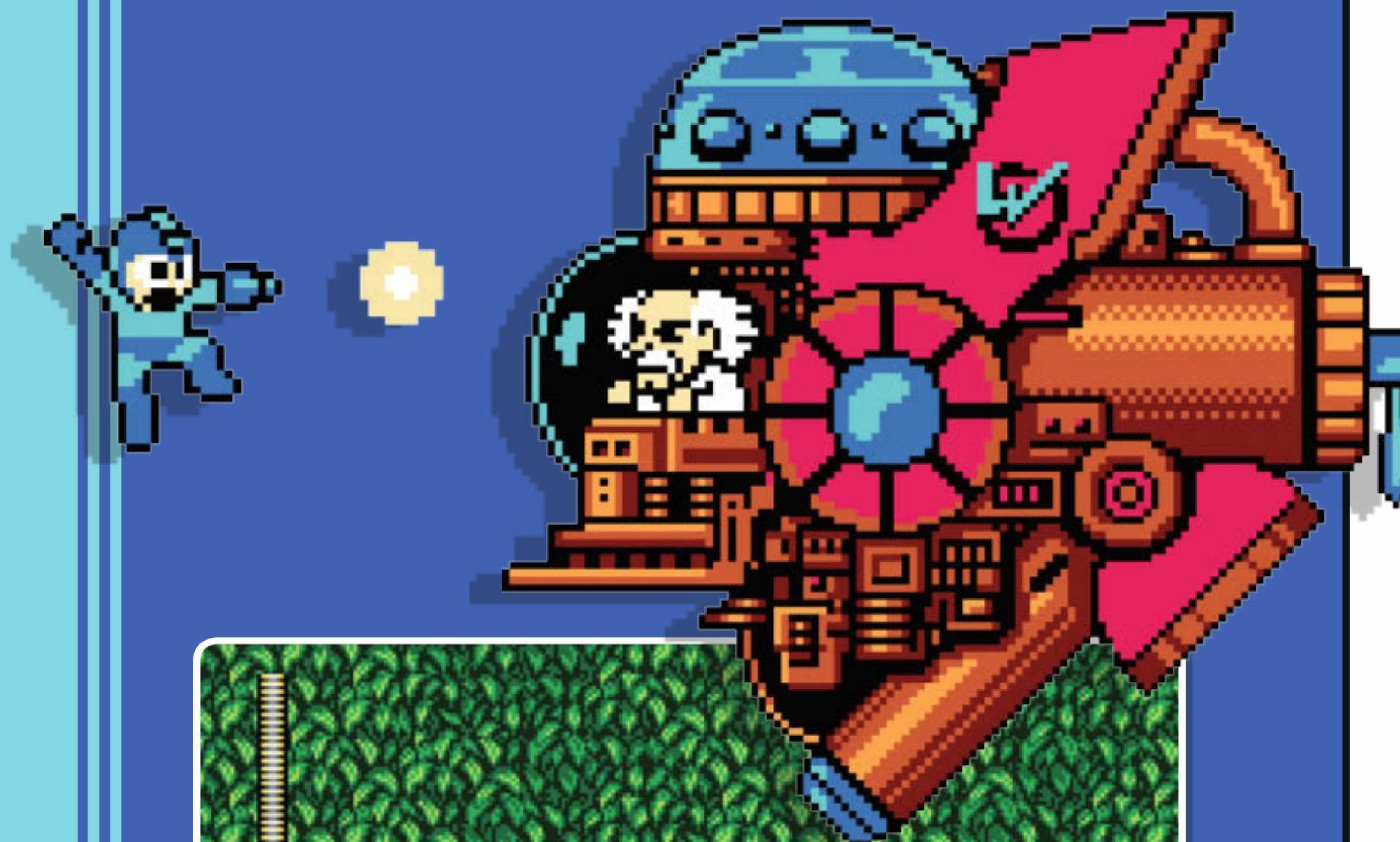
Anders als beim Vorgänger stimmten bei *Mega Man 2* die Verkaufszahlen. Unter den NES-Spielen von Capcom ist nur *Ghosts 'N' Goblins* häufiger über die Ladentheke gegangen. *Mega Man 2* ist auch heute noch der Serienteil, der sich am häufigsten verkauft hat.

Mega Man verzeichnete im Anschluss noch vier weitere NES-Auftritte. 1994 erschien mit *Mega Man 6* zum letzten Mal ein Serienteil für Nintendos Konsole – dieser damals allerdings nur in Japan und den USA. *Mega Man 9* und *Mega Man 10* griffen später den Stil der NES-Titel wieder auf. Sie sind für Wii, PS3 und Xbox 360 erschienen. *Mega Man 2* ist seit der Erstveröffentlichung auch in verschiedenen Sammlungen enthalten gewesen, zum Beispiel in *Mega Man Anniversary Collection* und *Mega Man Legacy Collection*.

Mit *Mega Man 2* haben Capcoms Entwickler deutlich gemacht, was es bedeutet, eine zweite Chance zu nutzen. Denn der Erfolg des Spiels hat sicherlich seinen Teil dazu beigetragen, dass die Serie heute noch existiert und vor Kurzem ihr 30-jähriges Jubiläum feiern konnte. Wäre auch Teil 2 hinter den Erwartungen von Capcom zurückgeblieben, hätte dies wohl das Ende für *Mega Man* bedeutet. *



» [NES] Dieser Hase schießt mit Karotten um sich.





DIE WILY-KRIEGE

Mega Man 2 erschien in überarbeiteter Form für Mega Drive. Wie hat sich diese Version geschlagen?

Während SNES-Besitzer 1994 in den Genuss eines neuen *Mega Man*-Abenteuers kamen, mussten Besitzer des Mega Drive erst einmal an die Reihe herangeführt werden. Capcom veröffentlichte deshalb *Mega Man: The Wily Wars*. Diese Sammlung enthielt überarbeitete Versionen der ersten drei Serienteile, samt zusätzlichen Bossgegnern.

Die *Mega Man 2*-Fassung von *The Wily Wars* basierte auf der japanischen Ursprungsversion. Die Grafik des Spiels wurde überarbeitet und die musikalische Untermalung umgestaltet. Es gab keine Passwörter mehr; dafür wurde der Spielstand auf dem Modul gespeichert.

Mega Man: The Wily Wars ist in Japan und Europa erschienen. In den USA wurde das Spiel lediglich als Download via Sega Channel angeboten. Heute ist es eine Rarität.

Fire Emblem 4

DER WEGWEISENDE SERIENTEIL



» HERSTELLER: INTELLIGENT SYSTEMS (NINTENDO)
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: SNES, WII (2007), WII U (2013), 3DS (2016)

Von Jörg Langer



Die *Fire Emblem*-Serie ist bis heute eine ebenso ungewöhnliche wie großartige Mischung aus epischer Story, knallharter Rundentaktik, Truppenverwaltung und RPG-Elementen, auch wenn besonders fiese Features wie der dauerhafte Tod liebgewonnener Figuren (Permadeath) heutzutage auf Wunsch entschärft werden können.

Ich habe mich in die 1990 gestartete Serie verliebt, seit ich sie auf dem GBA spielen konnte, was irgendwann um das Jahr 2000 herum gewesen sein müsste. *Fire Emblem 4* aber hatte ich nie richtig erleben können, da es trotz etlicher Konvertierungen für neuere Geräte (zuletzt 2016 für 3DS) nie eine offizielle westliche Version bekam. Also heißt das Spiel auch *Seisen no Keifu* („seesen no keehu" gesprochen, sollte es irgendwen interessieren), was man ungefähr mit „Ahnenforschung des heiligen Krieges" übersetzen kann.

Doch Ebay ist (manchmal) dein Freund, und so lässt sich auch dann, wenn man nicht wie ich das Privileg hat, fast jährlich nach Japan zu reisen, recht schnell an das Originalmodul kommen – oder, einfacher und oft günstiger, an eine der neueren Fassungen. Und wenn ihr die habt, muss man sich nicht als Dieb fühlen (übrigens eine wichtige Charakterklasse, die auch in *Fire Emblem 4* auftaucht) bei dem Unterfangen, das SNES-ROM mit der englischen Fan-Übersetzung zu patchen, die es seit einiger Zeit gibt. Und endlich kann man, in meinem Fall nach etlichen Jahren und im Emulator, auch als des Japanischen Unkundiger verstehen, worum es im Spiel geht (wobei das auch auf Japanisch mit einiger Raterei halbwegs gelingt).

» RETRO-REVIVAL



Mit kaum einem Spiel, egal ob retro oder modern, habe ich in den letzten zwei Monaten mehr Spaß gehabt als mit diesem Klassiker! *Fire Emblem 4* führte viele Features in die Strategieserie ein, die noch heute drin sind. Beispielsweise die Story-Lastigkeit. Oder das „Waffendreieck" (Lanzen schlagen Schwerter, Schwerter Äxte und Äxte Lanzen). Oder die gegenseitige Unterstützung „befreundeter" Einheiten.

Die epische Geschichte erstreckt sich über sämtliche Ecken eines größeren Kontinents. Die Besonderheit: Genau der Ausschnitt jener Weltkarte, den ihr im Mission Briefing auf dem Bildschirm seht, wird vergrößert zum Schlachtfeld. Und wenn ihr in Mission 1 eine Stadt am westlichen Rand der Karte erobert, wird diese zur östlichsten auf der neuen, und so weiter. Die Städte sind Einkaufs- und Trainingsmöglichkeiten, also das, was in modernen Teilen als vom Spielfeld abgekoppeltes „Camp" existiert. Dadurch wirkt alles größer: Ich glaube, mich wirklich über den kompletten Kontinent zu kämpfen, statt wie in modernen *Fire Emblems* nur punktuell Schlachten zu führen.

Allerdings: Unter drei, vier Stunden ist keines der Szenarien (vom ersten abgesehen, das dauert „nur" etwa 90 Minuten) zu lösen, und wenn ihr es wie ich kaum ertragt, eine Einheit dem Permadeath zu überlassen oder eine Anwerbe-Option zu übersehen (manche Helden können bestimmte Feinde ansprechen und so auf die eigene Seite ziehen), kommen noch ein bis drei Stunden dazu. Pro Mission!



Fire Emblem 4 hat auch einige nervige Eigenheiten, deren Weglassen in späteren Teilen eine gute Idee war: Man kann zwischen Figuren keine Items tauschen, sondern Held A muss den Speer oder den Ring oder was auch immer zum halben Preis ans Pfandhaus verkaufen, wo ihn dann Held B zum vollen Preis neu ersteht. Da man aber auch das Geld nur in Ausnahmefällen zwischen Helden tauschen darf und es keine „Armee-Schatztruhe" gibt, dauert es oft Stunden, bis der Ziel-Held überhaupt genügend Geld dafür gesammelt hat.

Dem stehen sehr schöne Ideen gegenüber, etwa die automatisch ablaufenden, aber abbrechbaren Arenakämpfe in den Städten, wo ich meinen Figuren wichtige Bonus-EXP verschaffen kann. Außerdem sehe ich sie dort in der „Nahansicht" kämpfen – diese Funktion, so schön sie aussieht, stelle ich für die Schlachtfelder spätestens nach der ersten Spielstunde ab. Die Missionen sind noch mal in Abschnitte unterteilt, sodass ihr immer erst Teilabschnitte lösen müsst, bevor neue Ereignisse getriggert oder zuvor versperrte Bereiche zugänglich werden.

Ich muss mich allerdings ranhalten, um bis spätestens 26. Juli fertig zu werden. Dann erscheint *Fire Emblem – Three Houses* für Switch. *


Sigurd
HP61/61

LASER SQUAD

THE DREAMLAND CHRONICLES FREEDOM RIDGE

MANA DER WEG DER SCHWARZEN MACHT

X-COM APOCALYPSE

LORD OF CHAOS

ENEMY SPOTTED

UFO ENEMY



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Mythos games

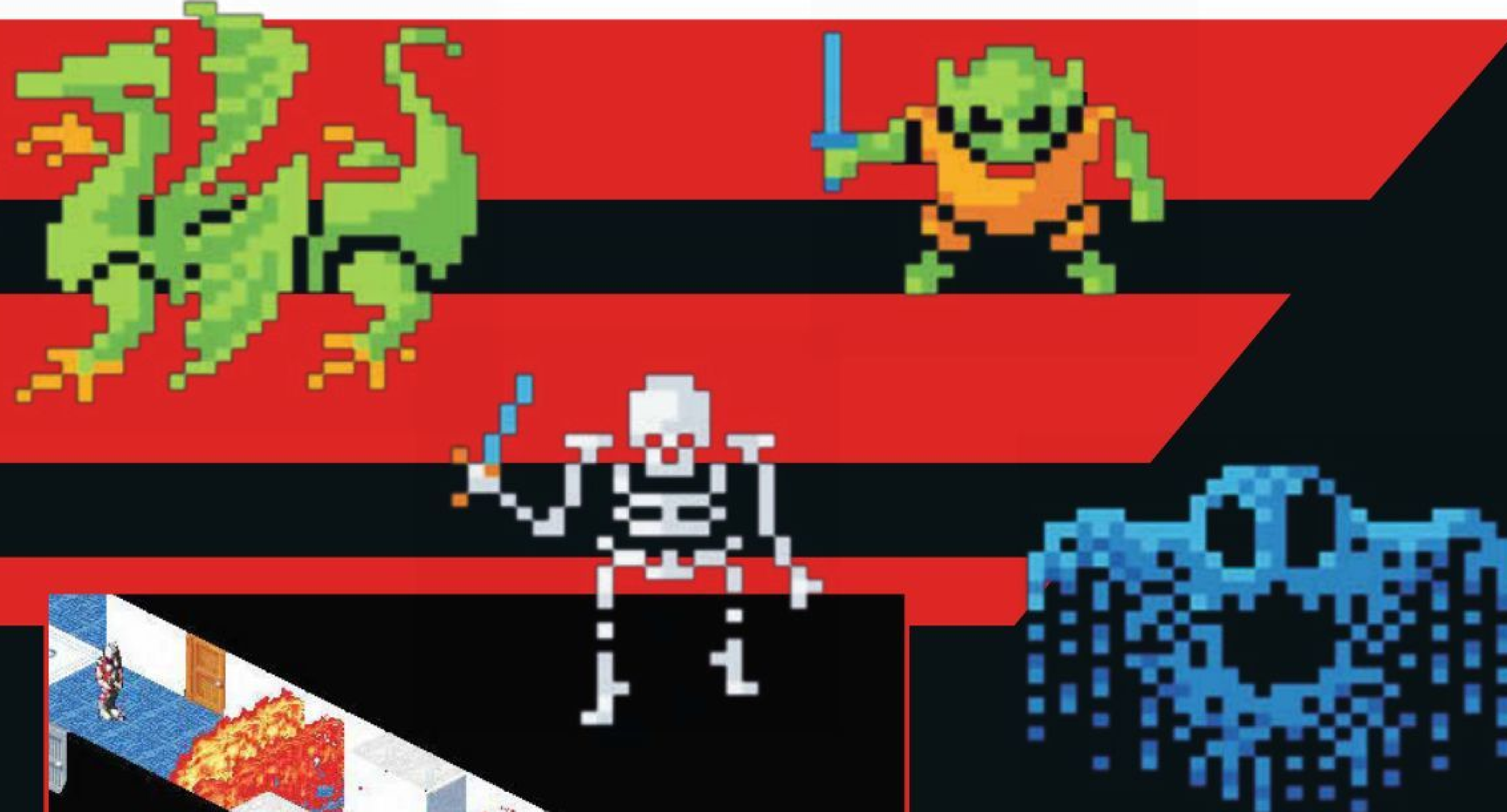


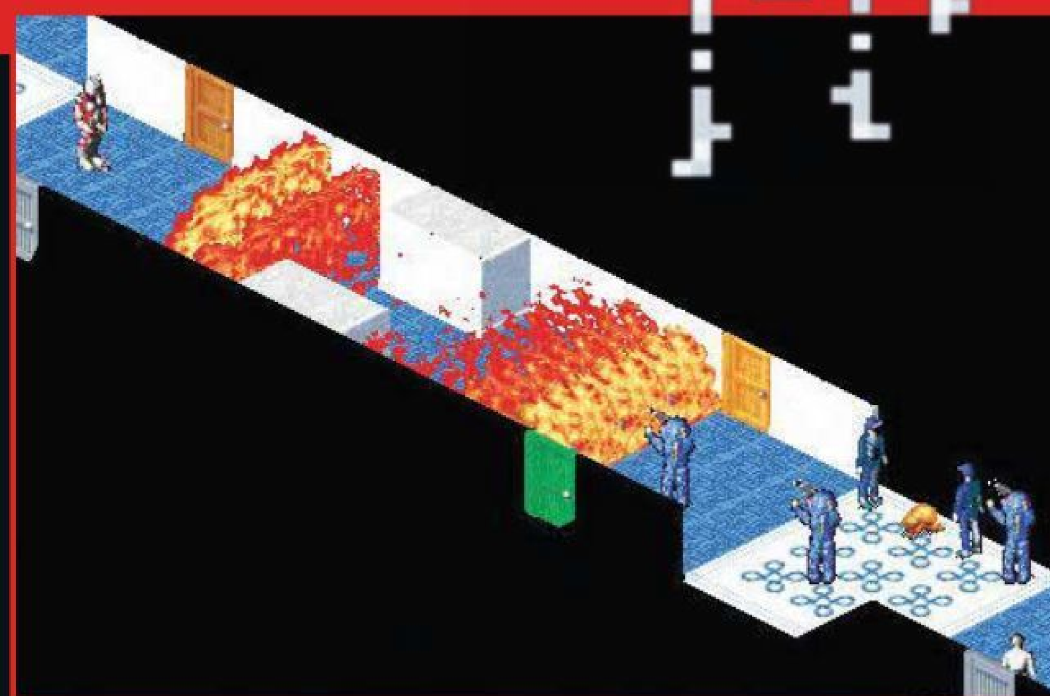
» [ZX Spectrum] *Laser Squad* führte einige erfolgreiche Systeme ein.

Wir haben Mitgründer Julian Gollop gekidnappt und knallhart verhört: Können wir den Mythos um das Studio, das uns *X-COM* schenkte, entschlüsseln?









» [PC] In *X-COM: Apocalypse* können Kämpfe pausiert werden, um neue Befehle zu geben.



» [PC] Die 90er: Alien-Alarm im TV mit „Akte X" und auf dem Bildschirm mit *UFO: Enemy Unknown.*

Julian Gollop war schon immer an Konfliktsimulationen und Brettspielen interessiert. Im Lauf seiner Karriere entwickelte er die quasi perfekte Mischung aus rundenbasierten Kämpfen, Truppenverwaltung und Aufbau-Elementen, was schließlich zur Geburt der legendären *X-COM*-Reihe führte.

„Ich stand total auf die Brettspiele von SPI und Avalon Hill – doch die gab es nicht auf dem Computer. Also nahm ich mir vor, einige meiner Brettspiel-Erlebnisse auf dem Computer umzusetzen. Schließlich kann der PC Sichtlinien prüfen und alle Berechnungen für dich erledigen – das fand ich großartig", erklärt uns Gollop.

Diese Ausgangslage führte zu Gollops ersten Spielen, an denen er in der Schulzeit und im Studium arbeitete. *Chaos: The Battle of Wizards* und *Rebelstar*, veröffentlicht 1985 und 1986, waren mit ihren Aktionspunkten und ihren Moral- und Finanzsystemen klar brettspielbasiert. Als Gollop feststellte, dass er deutlich mehr Zeit mit den Spielen als am College verbrachte, schmiss er das Studium und gründete seine eigene Firma, Target Games.

„Das war 1987 mit meinem Kumpel Ian Terry und meinem Vater", blickt Gollop zurück. Als Ian Terry die Firma verließ, wurde er durch Julians Bruder Nick ersetzt. Der Vater und die beiden Söhne gründeten daraufhin Mythos Games. Target Games hatte bis dahin bereits *Rebelstar II* entwickelt und mit dem Spiel begonnen, das Mythos' erste Veröffentlichung werden sollte: *Laser Squad*.

„*Laser Squad* war eine echte Weiterentwicklung dessen, was wir mit den *Rebelstar*-Spielen begonnen hatten", analysiert Gollop. Erneut mussten Spieler Soldaten befehligen, Aktionspunkte einsetzen und Entscheidungen treffen, die prozentuale Werte als Grundlage hatten. Doch es waren erstmals auch Ideen enthalten, die später charakteristisch für die Strategiespiele von Mythos Games werden sollten.

„Ich wollte mehr Rollenspiel-Elemente für *Laser Squad*", verrät Gollop. Deshalb konnten die Spieler ihre Truppen vor der Schlacht ausrüsten, es gab sogar Missionen, die einer Story folgten. „Leider konntet ihr eure Charaktere nicht von einer Schlacht zur nächsten mitnehmen, das wäre richtig cool gewesen. Das ging bei *Laser Squad* aber etwas zu weit, ich habe es erst bei *Lords of Chaos* umgesetzt." Einige der Inhalte schafften es sogar in *X-COM*: multiple Szenarien, das Ausrüstungssystem, die Sichtlinien. „Das war eine echte Innovation. Ihr konntet Gegner nur sehen, wenn eure Soldaten sie bemerkt hatten. Das ermöglichte Schleich-Attacken und Täuschungsmanöver, was besonders im Multiplayer cool war."

Mit diesem System der versteckten Züge hatte Gollop erstmals bei Brettspielen experimentiert. „Ich entwarf ein Spiel, das auf versteckten Sichtlinien basierte, aber es benötigte einen Spielleiter. Jeder Spieler musste angeben, wie er seine Figuren zieht. Der Spielleiter nahm diese Befehle entgegen und füllte dann die Bereiche der Karte, die von den Spielern aufgedeckt worden waren. Als Brettspiel war das umständlich, aber als Computerspiel funktionierte es vorzüglich."

Mit dem 1990 erschienen *Lords of Chaos*, dem Nachfolger zu *Chaos*, entwickelte Gollop die Symbiose aus Rollenspiel und Strategiespiel weiter. „Als Magier sagt ihr Zaubersprüche auf und beschwört Kreaturen. Der Rollenspielfokus war stärker ausgeprägt, denn ihr konntet euren Zauberer von Mission zu Mission mitnehmen. Der zweite Teil war dadurch ▶

WAS WURDE AUS …



Juilan Gollop

■ Gollop hat in der bulgarischen Hauptstadt Sofia Snapshop Games mitgegründet. Erstes Spiel war *Chaos Reborn*, eine Rückkehr zur *Chaos*-Serie. *Phoenix Point* soll dieses Jahr erscheinen und ist Bruder im Geiste von *X-COM* mit strategischem Gameplay, Forschungsbäumen, Plünderungen, Bossgegnern und mutierenden Aliens, die auf eure Taktiken reagieren.



» [Amiga] Mit 16-Bit-Grafik war *Lords of Chaos* deutlich schöner.



ZEITSTRAHL

1988
- MYTHOS GAMES WIRD VON JULIAN UND NICK GOLLOP SOWIE DEREN VATER GEGRÜNDET.
- *LASER SQUAD* ERSCHEINT AUF DEM ZX SPECTRUM UND WIRD SPÄTER AUF C64, SCHNEIDER CPC, MSX, AMIGA, ATARI ST UND PC PORTIERT.

1990
- *LORDS OF CHAOS*, FORTSETZUNG DES GOLLOP-FRÜHWERKS *CHAOS: THE BATTLE OF WIZARDS*, ERSCHEINT AUF ZX SPECTRUM, C64 UND SCHNEIDER CPC.

1991
- EINE 16-BIT-VERSION VON *LORDS OF CHAOS* ERSCHEINT AUF ATARI ST UND AMIGA.
- DIE DEMO VON *LASER SQUAD 2* WIRD FERTIG: DARAUS WIRD SPÄTER *UFO: ENEMY UNKNOWN*.

1993
- SPECTRUM HOLOBYTE ERWIRBT BILL STEALEYS MICROPROSE-ANTEIL UND VERLANGT DIE EINSTELLUNG VON *UFO*, WAS IGNORIERT WIRD.

1994
- *UFO: ENEMY UNKNOWN* ERSCHEINT.

1995
- MICROPROSE VERÖFFENTLICHT *X-COM: TERROR FROM THE DEEP*. MYTHOS IST NICHT BETEILIGT.
- MYTHOS BEGINNT MIT DER ARBEIT AN *MANA: DER WEG DER SCHWARZEN MACHT*. EINE *X-COM*-FORTSETZUNG HAT ABER VORRANG.

1997
- DIE MYTHOS-ENTWICKLUNG *X-COM: APOCALYPSE* WIRD VERÖFFENTLICHT.

1998
- VIRGIN VERÖFFENTLICHT DAS MYTHOS-FANTASY-ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL *MANA*.

1998
- TITUS INTERACTIVE, KÄUFER VON VIRGIN, BEENDET DIE ENTWICKLUNG VON *THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE*. MYTHOS GAMES LÖST SICH AUF.

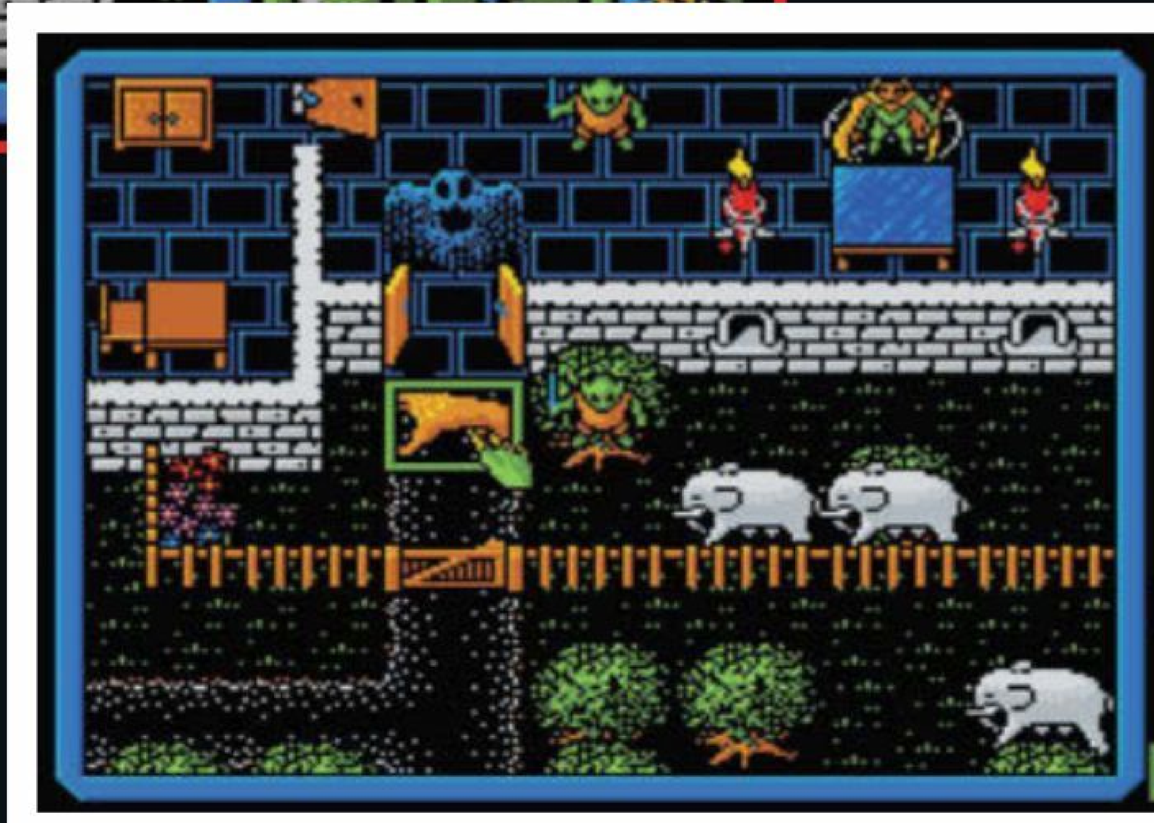


▶ deutlich aufwendiger." Gollop wollte sogar prozedural generierte Karten einfügen, das war aber zu viel für den ZX Spectrum mit seinen 48 KB RAM. „Überall auf der Karte lagen Gegenstände, mit Schlüsseln öffnete man Truhen und Türen, ihr musstet Zutaten für Tränke finden und diese brauen. Die Kreaturen konnten Waffen finden und sie benutzen. Diese Waffen konnten auch verzaubert werden."

Diese Weiterentwicklung des Strategie-Genres wurde zwar von der Kritik gelobt, finanziell lohnte sich das Unterfangen aber nicht. „Unser Publisher Blade Software hatte finanzielle Probleme und konnte nicht so viele Spiele ausliefern, wie von den Geschäften bestellt worden waren." Mythos Games trennte sich deshalb von diesem Publisher. Gleichzeitig begann die Firma mit der Arbeit an einem Prototyp für *Laser Squad 2*.

Als das Geld ausging, begann Julian Gollop nebenbei mit Datenbank-Programmierung. Nick Gollop stellte unterdessen die Demo von *Laser Squad 2* für den Atari ST fertig, damit Mythos nach einem neuen Publisher suchen konnte. Erste Wahl war Microprose. „Wir dachten nicht im Traum daran, dass Microprose uns nehmen könnte, denn für uns war es die beste Spielefirma der Welt", erinnert sich Julian Gollop. Der Microprose-Designer Steven Hand war ein großer Fan von *Laser Squad*. „Er setzte sich dafür ein, dass Microprose das Spiel übernimmt."

Doch der Publisher verlangte Änderungen. Microprose UK war es leid, mit seinen



» [Amiga] In *Lords of Chaos* beschwört und befehligt ihr Kreaturen wie Dämonen, Bestien und Vampire.

DIE BESTEN FÜNF



LASER SQUAD

■ Die erste Veröffentlichung von Mythos Games. Das Rundentaktikspiel erschien zunächst auf dem ZX Spectrum und beinhaltete viele Elemente, die es später in die *X-COM*-Serie schafften, darunter Aktionspunkte, ein truppenbasiertes Kampfsystem und ein Moralsystem.

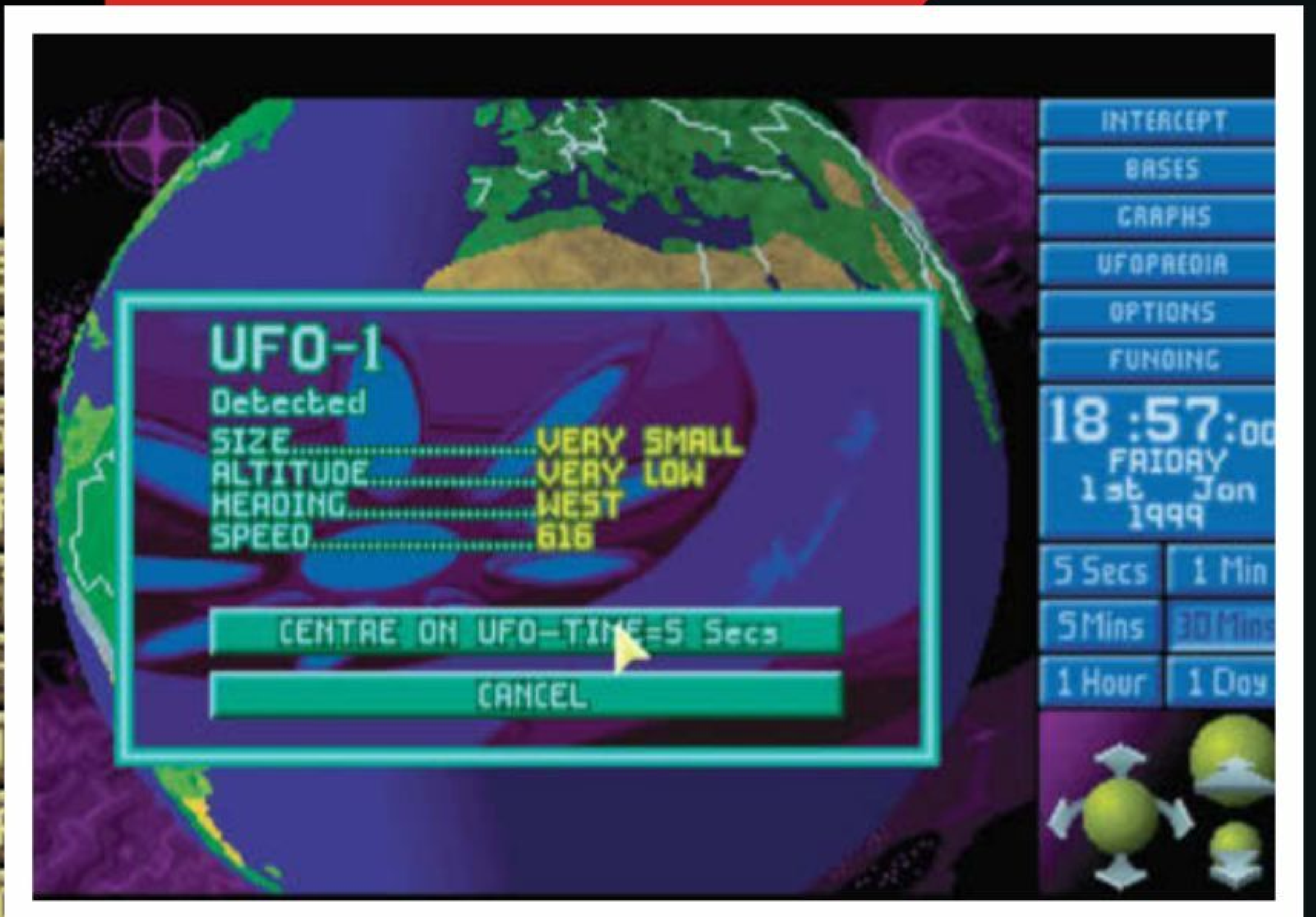


LORDS OF CHAOS

■ In der Fortsetzung von *Chaos: The Battle of Wizards* spielt ihr einen Magier, der Zauber spricht und Kreaturen beschwört, die an seiner Seite kämpfen. Mythos ließ noch mehr Rollenspielelemente in das Strategiespiel einfließen.



» [PC] Basisausbau und Personalmanagement sind wesentliche Bestandteile von *UFO*.



» [PC] Von der Geoscape aus entsendet ihr in *UFO* Abfangjäger.

Konsolenspielen und Konvertierungen nur als Spielzeugabteilung des Unternehmens zu gelten, während Microprose USA die ernsthaften Spiele entwickelte. Die Briten waren besessen davon, ein Spiel zu veröffentlichen, das einen ähnlichen Einfluss erreichen würde wie *Civilization*. Deshalb sollte Mythos einige Features davon einfügen, darunter einen umfangreichen Forschungsbaum und eine Enzyklopädie nach Vorbild der Civilopedia. Außerdem sollte das Spiel auf Gerry Andersons 70er-Jahre-Fernsehserie „Ufo" basieren.

Obwohl Julian Gollop sich wegen des gewachsenen Umfangs Sorgen machte, war er über die meisten Änderungen glücklich. „Ich fuhr für ein paar Tage weg und kam mit einem wirklich coolen Entwurf für *UFO: Enemy Unknown* zurück." Auf zwölf Seiten befanden sich alle Elemente, die es später in das fertige Spiel schafften. „Eine Anweisung musste ich aber anpassen. Gerry Andersons *Ufo* war ein bisschen langweilig, denn die Außerirdischen waren zu menschlich. Deshalb baute ich zeitgemäße Ufo-Mythologien ein, die aus einem Buch namens *Alien Liaison* von Timothy Good stammten." Aus dem Buch baute Gollop die Greys ein, wie in der Ufologie eine bestimmte Außerirdischenform genannt wird, zudem stammten etliche Ufo-Technologien aus dem Buch (aus einem Kapitel, in dem Bob Lazar Behauptungen über die Area 51 aufstellte). „Von Gerry Anderson übernahmen wir nur die verschiedenen Kontrollzonen, entweder vom Boden oder von der Luft aus", führt Gollop fort.

Die Entwicklung des Spiels verlief alles andere als problemlos, sie wurde sogar zwischenzeitlich eingestellt – auch wenn Mythos das niemand mitteilte. „Microproses Hauptanteilseigner Bill Stealey verkaufte seine Aktien an Spectrum Holobyte. Die besuchten Microprose UK, warfen einen Blick auf *UFO* und meinten, dass es Müll sei." Microprose ignorierte den Befehl und setzte die Entwicklung, auch wegen der positiven Rückmeldung aus der Qualitätssicherung, heimlich fort. „Als Spectrum Holobyte finanzielle Probleme hatte, verlangten sie von Microprose UK, bis zum Ende des ersten Geschäftsquartals 1994 weitere Projekte zu veröffentlichen. Da antwortete Microprose: „Erinnert ihr euch an das Spiel, das ihr nicht haben wolltet? An dem arbeiten wir noch."

Die Spielsysteme und die Ideen, die Julian Gollop über die Jahre entwickelt hatte, fügten sich wunderbar zusammen und machten *UFO: Enemy Unknown* zum erfolgreichsten ▶

» Microprose ignorierte die Anweisung und führte die Entwicklung heimlich fort. «
JULIAN GOLLOP



UFO: ENEMY UNKNOWN

■ Das Spiel, das Mythos Games definiert. Ihr steuert die X-COM-Organisation und müsst die Erde vor einer Alien-Invasion beschützen. Die Hälfte des Spiels findet in der sogenannten Geoscape statt, in der ihr unter anderem Basen errichtet, erforscht oder Soldaten befehligt.



X-COM: APOCALYPSE

■ Statt auf der ganzen Erde spielt sich das Geschehen diesmal in einer Stadt ab. Das Spiel hat interessante Ideen, etwa die pausierbaren Echtzeit-Schlachten und ein Beziehungssystem, sodass ihr sorgfältig überlegen müsst, wie euer Unternehmen zu anderen in der Stadt steht.



MANA: DER WEG DER SCHWARZEN MACHT

■ Das letzte Mythos-Spiel mischte Echtzeit-Strategie und Rollenspiel und steht im Zeichen der Chaos-Spiele. Ihr sammelt Zutaten, aus denen ihr rechtschaffene, neutrale und chaotische Verse für euer Zauberbuch erstellt, ändert Effekte und rüstet eure Zauberer mit Sprüchen aus.





» [PC] Viele Fehler darf man sich in *UFO* nicht erlauben.



SOFORT-EXPERTE

- Mythos Games ist Entwickler der *X-COM*-Strategiereihe.
- Mythos Games wurde von Julian und Nick Gollop und deren Vater gegründet.
- Mythos Games saß in Harlow, England.
- Vor Mythos Games erschuf Julian Gollop *Time Lords*, *Islandia*, *Battlecars*, *Nebula*, *Rebelstar Raiders*, *Chaos: The Battle Of Wizards*, *Rebelstar* und *Rebelstar II*.
- Vorgänger von Mythos Games war Target Games, gegründet von Julian Gollop, seinem Vater und Ian Terry.
- Mythos veröffentlichte für die Publisher Blade Software, Microprose und Virgin Interactive.
- Mythos Games wurde 1988 gegründet und 2001 geschlossen, nachdem Virgin-Käufer Titus Interactive das neue Spiel *The Dreamland Chronicles* gestoppt hatte.
- Das Studio ist für rundenbasierte Schlachten bekannt, experimentierte aber auch mit Echtzeit.
- Das erfolgreichste Spiel war *UFO: Enemy Unknown*, das sich auf dem PC mehr als 600.000-mal verkaufte.
- Die Mythos-Spiele waren stark von Brettspielen beeinflusst.





▶ Mythos-Spiel – und zu einem einflussreichen dazu. „Die Rollenspielaspekte trugen endlich Früchte. Ihr habt euren Trupp, rekrutiert Soldaten, gebt ihnen Namen, pflegt sie, verbessert sie und sendet sie auf riskante Missionen. Es gibt dieses permanente Dilemma: Ich will Erfolg haben, dazu brauche ich die besten Soldaten, aber ich will nicht, dass sie sterben!"

Angestachelt vom Erfolg des Spiels wollte Microprose innerhalb von sechs Monaten eine Fortsetzung. Weil Mythos das ablehnte, übertrugen sie Microprose die Rechte am Code. Nach zwölf Monaten Entwicklungszeit erschien *X-COM: Terror from the Deep*. Dieses verlegte, mit wenigen Änderungen an der Engine, einen Teil des Geschehens vom Land unter die Meeresoberfläche. Mythos arbeitete stattdessen an einem aus ihrer Sicht echten Nachfolger, *X-COM: Apocalypse*.

„Wir hatten eine Menge Probleme bei der Entwicklung", erinnert sich Julian Gollop. Hauptgrund war der Wechsel von der Rundentaktik zur Echtzeit-Strategie. Das Genre befand sich auf dem Höhepunkt seiner Popularität. „Ich dachte mir ein Echtzeit-Kampfsystem aus, das nicht dem entsprach, was man unter Echtzeit-Strategie verstand. Mit der Leertaste konnte man das Spiel pausieren, seinen Soldaten Befehle erteilen und wieder mit der Leertaste den Pausenmodus beenden."

Ein weiteres Problem war die Grafik. „Sie wurde, basierend auf unseren Vorgaben, komplett von Microprose UK entworfen. Als sie ein größeres Team daransetzten, wollte es das Spiel neu designen, weil wir keine Ahnung hätten, wie man Spiele macht. Dabei hatten die Leute schon Probleme, das Zeug, das wir wollten, zu produzieren. Wir wollten kleinteilige isometrische Grafik, und sie wollten 3D-Software benutzen. Wir haben uns ständig gestritten."

Microprose heuerte den Science-Fiction-Künstler Tim White an, der gigantische Knetgummi-Modelle der Außerirdischen entwarf, die in die 3D-Software gescannt werden sollten, was aber nicht klappte. „Sie haben dann überstürzt die 3D-Aliens designt, was auch nicht wirklich funktionierte. Heraus kamen kleine knubbelige Dinger. Und dann wurden wir auch noch von Produzent zu Produzent weitergereicht, was ebenfalls Probleme verursachte", klagt Gollop. Erst der letzte Produzent, James Hawkins, sei so gut gewesen, dass er mit Mythos das Spiel fertigstellte. „Doch ich war nicht sehr glücklich mit dem Ergebnis: nicht mit der Grafik, nicht mit dem Leveldesign. Das Echtzeitsystem war aber cool und funktionierte wirklich gut, was mich stolz machte."

Beim nächsten Spiel, *Mana: Der Weg der schwarzen Macht*, drängte der neue Publisher Virgin Interactive Mythos ebenfalls in eine ungewollte Richtung. Das Spiel war eine

DIE DNA VON MYTHOS GAMES



STRATEGIE

■ Mythos steht für Strategiespiele. Von den Taktikschlachten in *Laser Squad* über das mythengetränkte Fantasy-Reich von *Lords of Chaos* bis zur Mischung aus Truppenmanagement und Rundenschlachten bei *X-COM*. Die tiefgehenden, komplexen Strategiesysteme erzeugen spannende Momente.



INNOVATION

■ Die Einführung von Sichtlinien ist nur ein Beispiel für eine Mythos-Innovation. Der Erfolg von *X-COM* beeinflusste viele Spiele. Selbst *Diablo* sollte sich zunächst wie *UFO* spielen, bevor es zu Echtzeitschlachten wechselte. Das pausierbare Kampfsystem *Baldur's Gates* wurde von *X-COM: Apocalypse* inspiriert.



» [PC] *Mana* war Mythos' erstes Echtzeit-Strategiespiel.

weitere Fortentwicklung des *Chaos*-Systems. Die Arbeit begann schon 1995, also noch bevor *X-COM: Apocalypse* abgeschlossen war. Veröffentlicht wurde es 1998, zu einer Zeit, als rundenbasierte Spiele tot waren, weil Echtzeit-Strategie den PC-Spielemarkt beherrschte. „Deshalb meinten wir, wir müssten auch ein Echtzeitspiel machen, ergänzt um einen erweiterten Rollenspielaspekt. Aber Virgin lehnte das vehement ab. Sie wollten es als Echtzeit-Strategiespiel vermarkten, weil Rollenspiele sich nicht verkauften. Das war noch vor der Veröffentlichung von *Baldur's Gate*, das bewies, dass Rollenspiele sich sehr wohl verkauften, wenn sie nur ordentlich gemacht waren."

Der andere Schwerpunkt von *Mana* war ein netzwerkbasierter Multiplayer-Modus, der für Echtzeit-Strategiespiele damals wichtig war. „Ich richtete meine Konzentration ein bisschen zu sehr auf diesen Bereich, worunter der Einzelspieler-Modus litt. Das zeigte sich an der KI der Begleiter, dem Leveldesign mit wiederkehrenden Schauplätzen und der hastig zusammengestrickten Geschichte."

Mythos begann umgehend mit der Arbeit an einer Fortsetzung. Aber weil *Mana* sich nicht gut verkaufte, entschied man, zu dem zurückzukehren, was man am besten beherrschte. *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* wurde als Nachfolger von *X-COM* für den PC und die PS2 angekündigt. Die Spieler sollten die Kontrolle über eine Organisation

» Sie wollten Echtzeit-Strategie vermarkten, weil Rollenspiele sich nicht verkauften. « JULIAN GOLLOP

übernehmen, die gegen Aliens kämpft, die die Erde erobert haben. Doch das Spiel erblickte nie das Licht der Welt.

„Wir hatten einen Vertrag mit Virgin über vier Spiele", erklärt Gollop. Doch Virgin rutschte von einer Katastrophe in die nächste: Sie verkauften Westwood, einen ihrer Hauptentwickler, an EA. Virgin selbst wurde an Interplay verkauft. Interplay brach auseinander und wurde an Titus Interactive veräußert. Titus aber hatte kein Interesse an *Dreamland Chronicles*. „Wenn der Publisher entscheidet, die Entwicklung eines Spiels nicht zu finanzieren, einen aber auch nicht aus dem Vertrag rauslässt, hat man ein Problem. Man kann weder zu einem anderen Publisher gehen, der die Firma aufkauft, noch das Spiel fertigstellen, weil das Geld vorher ausgeht. Die Firmenauflösung war unsere einzige Möglichkeit – und das führte zum traurigen Ende von Mythos Games", bilanziert Gollop.

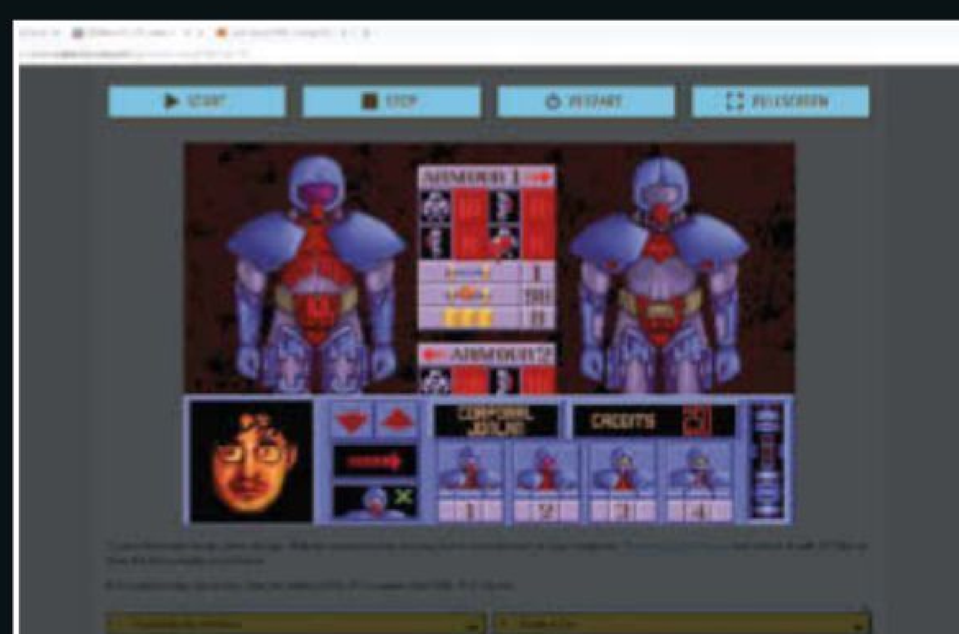
Auch wenn Mythos schon längst Geschichte ist, das Erbe ist es nicht. Die Strategieformel hält sich immer noch, wie der Firaxis-Reboot der *XCOM*-Serie beweist. Julian Gollop will bei Snapshot Games an dem Vermächtnis mitarbeiten. Dort entwickelt er *Phoenix Point* – einen geistigen Nachfolger von *X-COM*. Wie sollte es auch anders sein …



PHOENIX POINT

Julian Gollop erklärt, wie sein neues Spiel *Phoenix Point* alte Mythos-Ideen wiederbelebt.

„Wir haben einige Elemente aus *Dreamland Chronicles* eingebunden, besonders den freien Zielmodus, in dem ihr aus Sicht des Soldaten schießen könnt. Ihr zielt auf Körperteile wie im VATS-System von *Fallout*. In *X-COM: Apocalypse* fand ich es cool, dass sich die Fraktionen streiten, obwohl es diese gewaltige Alien-Bedrohung gibt. Leider war das System dahinter etwas unausgereift. Bei *Phoenix Point* haben wir drei Hauptfraktionen, alle mit eigener Ideologie, Struktur und Technologie. Sie alle gehen anders mit der Außerirdischen-Bedrohung um. Jede dieser Lösungen schließt sich gegenseitig aus. Ich kann natürlich jetzt nicht die Enden verraten, aber die Spieler werden interessante Entscheidungen treffen müssen."



BRETTSPIELE

■ Der Einfluss von Brettspielen in den Mythos-Spielen ist gewaltig und besonders in den isometrischen Titeln klar erkennbar. Dinge wie truppenbasierte Schlachten, Aktionspunkte, Moral- und Finanzsysteme stammen aus der Welt von Dungeons & Dragons und den Titeln von SPI und Avalon Hill.

WIZARD▸Ted
Cost Value Experience▸ 219
11 111 ◂Mana
9 38 ◂Action Points
4 36 ◂Stamina
4 40 ◂Constitution
4 8 ◂Combat
7 15 ◂Defence
5 81 ◂Magic Resistance

ROLLENSPIEL

■ Von Anfang an experimentierte Mythos damit, Rollenspiel-Elemente in die Strategieformel einzubinden. Es geht um die Erschaffung und Verbesserung von Charakteren, die man von Mission zu Mission mitnehmen kann. Das führte sogar zum Beziehungssystem von *X-COM: Apocalypse* und dem Erfahrungspunktesystem in *Mana*.



MULTIPLAYER

■ Multiplayer war für Mythos schon wegen des Brettspielansatzes wichtig. Bereits das frühe *Laser Squad* war gefühlt ein Multiplayer-Spiel, *Lords of Chaos* unterstützte bis zu vier menschliche Spieler. Im letzten Spiel der Firma, *Mana*, war das am deutlichsten spürbar, denn der Fokus lag auf einem Multiplayer-Modus per Netzwerk.

Games mit Retro-Twist im Nintendo eShop

NINTENDO-SWITCH-SPIELE



Im Frühsommer spielt die Nintendo Switch ihre volle Stärke als Hybrid-Konsole aus: Macht das Wetter mit, spielen wir damit draußen, und wenn nicht, stöpseln wir sie drinnen an den Fernseher. Was aber spielen? Vielleicht hilft euch ja unsere Auswahl brandneuer sowie zeitloser Titel – die alle aus mehreren Gründen für Retro-Freunde interessant sind.



Cuphead

Am 18. April 2019 erschienen ist die Nintendo-Switch-Fassung von *Cuphead*. Wem das Spiel nichts sagt: Es sieht einerseits superniedlich aus mit seiner Hommage an typische Zeichentrickfiguren aus den 1930er Jahren, die vor handgemalten Hintergründen agieren. Andererseits ist der Indie-Titel eines der härtesten Spiele, die wir kennen! Die Story dreht sich darum, dass unser Held „Tassenkopf" eine Schuld beim Teufel begleichen muss, was ihn zum Kampf gegen verschiedenste Bosse zwingt.

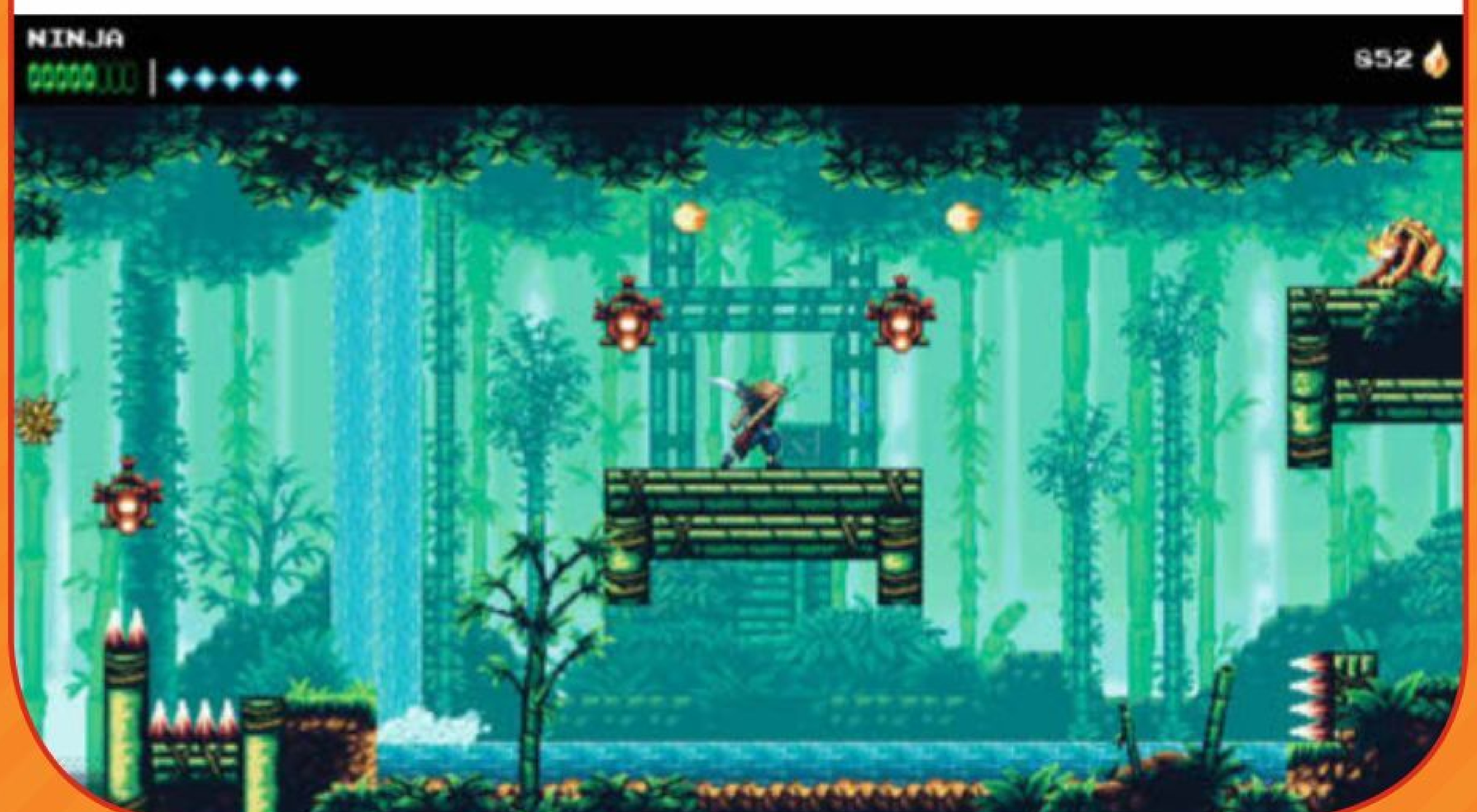
Cuphead ist ein 2D-Shooter mit Plattform-Elementen, bei dem jeder Sprung und jeder Schuss sitzen muss. Wo andere Spiele nur ab und zu mal einen Boss-Fight bieten, geht es hier vorrangig darum, große Spezialgegner mit eigenen Angriffsmustern zu zerlegen – wobei man für jeden eine eigene Taktik braucht und meist so lange immer neu probieren muss, bis das „Muskelgedächtnis" der eigenen Finger ausreichend trainiert ist. Nein, *Cuphead* ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Aber eine unheimlich befriedigende Erfahrung, wenn man dann doch weiterkommt.

Noch mehr Spaß macht *Cuphead* zusammen mit einem Freund im lokalen Koop-Modus. Dann ist es auch ein Stück leichter: Wenn nicht beide Spielerfiguren innerhalb weniger Sekunden das Leben verlieren, sondern nur eine, respawnt sie nach kurzer Zeit wieder und kann weiterkämpfen. Egal ob solo oder zu zweit: Netterweise werden die Buchstaben, die ihr in den Levels sammeln müsst, nach dem ersten Auflesen gespeichert; ihr müsst sie also nicht bei jedem Versuch erneut aufklauben.

The Messenger

Das Ninja-Jump-and-run *The Messenger* ist rein optisch ein Fest für jeden, der sauber umgesetzte Pixelgrafik mag. Der eingängige Chiptune-Sound stammt von Rainbowdragoneyes. Ein Dorf wird von Dämonen belagert, die letzte Hoffnung ist unser Held: Wenn er als Bote eine Schriftrolle, die ihm ein geheimnisvoller Retter vor dem Dorf aushändigt, bis zu den drei Weisen auf einem fernen Berggipfel trägt, kann das Unheil noch abgewendet werden.

Der Clou: Während der Titel anfangs wie ein 8-Bit-Plattformspiel im Stil von *Ninja Gaiden* aussieht, wandelt er sich inhaltlich und optisch bald zum Zeitreise-Abenteuer in wunderschöner 16-Bit-Darstellung. Unser Held lernt immer neue Tricks, bald setzt er Kletterarme oder Greifhaken ein. Wer die Levels genau untersucht, findet Bonus-Regionen und darin wiederum „Siegel der Macht", die man in ein besonders mächtiges Upgrade eintauschen kann. Auch der Humor wird großgeschrieben: Seien es diverse der Textbox-Dialoge, etwa mit einem Zwischenboss, oder die Sprüche von Quarble, einem geflügelten Dämon, der immer dann erscheint, wenn die eigene Spielfigur stirbt.





Wargroove

Rundenstrategie-Fans erinnern sich immer noch gerne an die Serie *Advance Wars* von Intelligent Systems. Für Nintendo Switch gibt es seit Kurzem *Wargroove* von Chucklefish. Es stellt eine Fortentwicklung des beliebten Rundentaktik-Spielsystems dar, allerdings nicht mit Cartoon-Feldherren und niedlichen Panzern, sondern mit Fantasy-Heroen und putzigen Märchentruppen. Dabei lässt sich so gut wie jeder Truppentyp auf eine *Advance Wars*-Vorlage zurückführen – wobei das nur ein zusätzlicher Aha-Effekt für Kenner ist, man braucht keinerlei Vorwissen, um *Wargroove* zu spielen.

Es gibt auch etliche spielerische Unterschiede zum Vorbild. So tauchen die Helden als Einheiten mit Sonderfertigkeiten direkt auf den Schlachtfeldern auf, statt nur globale Boni zu bieten. Beim Vorankämpfen über die Weltkarte gibt es etliche unterschiedliche Terrains sowie Bonusmissionen. Und man kann angeschlagene Einheiten in Dörfern heilen, allerdings verlieren diese dadurch Hitpoints.

Wargroove ist nicht ganz einfach, lässt sich aber im Schwierigkeitsgrad fließend anpassen. Ein ideales Strategiespiel für lange Zugfahrten oder auch zu Hause auf der Couch!

Bloodstained – Curse of the Moon

Wie ein klassisches *Castlevania* in höherer Auflösung wirkt *Bloodstained – Curse of the Moon*, und auch der Untertitel erinnert an die berühmte Action-Adventure-Serie. Und genau das will das Spiel auch sein: Das Spiel von Koji „Iga" Igarashi, der bei Konami bereits an *Castlevania: Symphony of the Night* und etlichen anderen Spielen mitarbeitete, geht ganz klar in die Metroidvania-Richtung. Es entstand als Stretch Goal zum Kickstarter-Projekt *Bloodstained – Ritual of the Night*. Doch während dieses auf zeitgemäße Cartoon-Optik setzte, verwendet *Curse of the Moon* klassische, feine Pixelgrafik.

Ihr spielt den dämonenjagenden Kämpfer Zangetsu, der einen Dungeon und weitere Gebiete erkundet. Dort begegnen ihm nicht nur Dämonen und allerlei fantastische Gegner, sondern auch drei andere Charaktere, zwischen denen ihr fortan frei wechseln könnt: der Alchemist Alfred, die junge Schönheit Miriam und der Vampir Gebel. Natürlich verfügt jede Figur über spezielle Fähigkeiten. Außerdem beeinflusst ihr mit der Wahl eurer Figur an bestimmten Stellen den Schwierigkeitsgrad und sogar das Ende des Spiels. Eines aber ist klar: Der finstere Oberdämon muss sterben!





Final Fantasy X/X-2
HD Remaster

Fast schon ein Muss für J-RPG-Fans ist dieser Doppelpack: 18 Jahre nach ursprünglichem Erscheinen von *Final Fantasy X* könnt ihr nun auf der Nintendo Switch die HD-Remaster-Fassung erleben. Tidus, ein angehender Blitzball-Star (eine Art Rugby-Variante, die voll spielbar ist und euch, wenn ihr wollt, durchs ganze Spiel mit Wettkämpfen begleitet), wird zum Leibwächter und Begleiter von Yuna. Sie hat die Aufgabe, die Welt Spira vor der Kreatur Sin zu retten. Der zehnte Serienteil wurde erstmalig von Sprechern vertont.

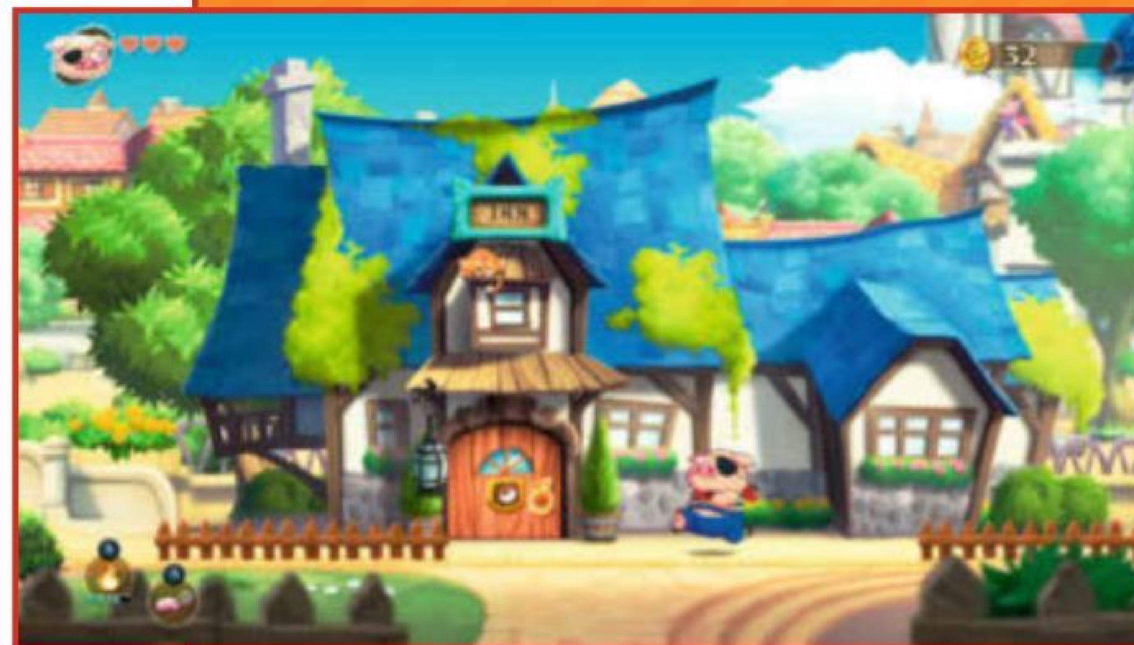
Damit nicht genug: Auch die Fortsetzung *Final Fantasy X-2* ist enthalten: Zwei Jahre nach Teil 1 kehrt Yuna als „Hohes Medium" nach Spira zurück, wo sie zusammen mit ihren Begleiterinnen Rikku und Paine auf die Suche nach Tidus geht. *X-2* hat mehrere mögliche Enden und nutzt außerdem ein nichtlineares Missionssystem. Dadurch unterscheidet es sich deutlich vom Vorgänger, obwohl beide in derselben Welt spielen und sich etliche Charaktere teilen. Zu guter Letzt verwendet *X-2*, anders als der Vorgänger, wieder das beliebte Active-Time-Battle-System.

Beide Spiele zusammen sorgen für weit über 100 Stunden Spielzeit. Ihr könnt überdies wählen, ob ihr die Originalmusik hören wollt oder die extra neu aufgenommene.

Monster Boy and the Cursed Kingdom

Auch wenn *Monster Boy and the Cursed Kingdom* hochauflösende Zeichentrick-Grafik bietet, strahlt es dennoch echtes Retro-Flair aus. Dabei ist es ein modernes Spiel: Der Schöpfer der *Wonderboy in Monsterland*-Serie, Ryuichi Nishizawa, half Game Atelier bei der Entwicklung.

Und wie beim 1989er-Titel *Wonder Boy: The Dragon's Trap* (das es in einer Neuauflage ebenfalls für Switch gibt) können wir als Held Jin in sechs unterschiedliche Tierformen schlüpfen, die uns neue Fähigkeiten geben oder das Erreichen vorher unzugänglicher Regionen erlauben. Als Schlange etwa klettern wir und nutzen enge Durchgänge, als Drache fliegen wir und spucken Feuer, als Schwein finden wir versteckte Geheimnisse. Außerdem können wir unterschiedliche Rüstungen und Waffen kaufen.





Thunderforce 4

Thunderforce 4 war 1992 auf Sega Mega Drive der letzte Teil von Technosofts glorreicher Seitwärts-Scroller-Serie. Treibender Soundtrack, pausenlose Baller-Action und mehrere scrollende Hintergrundebenen verbanden sich zu einem Shoot-em-up der Extraklasse.

Heute müsst ihr aber nicht mehr euer Mega Drive umlöten lassen, um die japanische Exportversion spielen zu können: Es reichen eine Nintendo Switch und der Nintendo eShop! Schon kämpft ihr wie damals gegen die unermüdlichen Angriffswellen von Vios. Natürlich könnt ihr immer noch vor Partiebeginn wählen, in welcher Reihenfolge ihr die ersten vier Levels meistern wollt. Die Besonderheit: Wenn ihr das Spiel einmal gewonnen habt, könnt ihr es erneut versuchen – dieses Mal aber mit dem (nun natürlich veralteten …) Raumjäger STYX aus *Thunderforce 3*.



Nintendo eShop



© 2019 Nintendo

MAKING OF

SONIC ADVENTURE



UM DER DREAMCAST ZU IHREM DURCHBRUCH ZU VERHELFEN BRAUCHTE ES EIN STARKES MASKOTTCHEN. **RETRO GAMER** SPRICHT MIT TAKASHI IIZUKA UND KAZAYUKI HOSHINO ÜBER SONICS DEBÜT IN DER DRITTEN DIMENSION.



TAKASHI IIZUKA



KAZUYUKI HOSHINO

Die Spieleszene kann sehr schnelllebig sein. Das musste auch Sega erfahren, die Ende der 90er Jahre einiges an Beliebtheit eingebüßt hatte. Mit dem Mega Drive hatte Sega noch zu Beginn des Jahrzehnts ein enormes Wachstum verzeichnet. *Sonic The Hedgehog* hatte es geschafft, Nintendos Monopol zu brechen und Sega auf dem Konsolenmarkt zu etablieren.

Mit der Nachfolgekonsole Sega Saturn konnte dieser Erfolg nicht weitergeführt werden. Technisch verkomplizierten die Ingenieure einiges, was den Preis der Konsole nach oben trieb. Dadurch litt natürlich auch Sonic als Marke. Das Sonic-Team bekam neue Projekte, und der geplante 3D-Plattformer *Sonic X-treme* wurde nie fertiggestellt.

Bereits 1997 spielte Sonic in der Konsolenwelt keine bedeutende Rolle mehr. Der letzte Titel hieß *Sonic Jam*, dabei handelte es sich allerdings nur um eine Sammlung von älteren Spielen des Mega Drive. Auch wenn die Spielesammlung durch ihre gute Qualität überzeugen konnte, war es dennoch erstaunlich, dass Sonic bereits sechs Jahre nach seinem Debüt als Retro galt.



» [Dreamcast] Tails kann fliegen und so Abkürzungen nutzen.

Der Abstieg ihres Maskottchens machte auch dem Sonic-Team zu schaffen. „Als wir an anderen Titeln arbeiteten, mussten wir beobachten, wie mit der Zeit die Beliebtheit von Sonic stark nachließ", grämt sich Takashi Iizuka, damaliger Director von *Sonic Adventure*. „Das lag aber nicht nur daran, dass wenige Spiele erschienen. Generell war Sonic nicht mehr so beliebt wie am Anfang. Der Charakter wurde als langweilig und konservativ empfunden. Kurzum, Sonic brauchte ein neues Image."

Das Sonic-Team musste ihr Maskottchen für ihr neues Spiel also drastisch ändern. Iizuka hatte bereits ein Konzept für den neuen Titel – eine Art Sonic-Abenteuerspiel, mit klassischen Adventure-Elementen in einer Sonic-Umgebung. „Unsere erste Version von *Sonic Adventure* wurde für den Sega Saturn geschrieben. Wir gestalteten eine 3D-Welt, in der Sonic frei herumrennen konnte. Dabei stießen wir aber sehr schnell an die Grenzen der Hardware", erinnert sich Iizuka. „Als wir dann von der neuen Dreamcast hörten, und ▶



» [Dreamcast] Der erste Level beginnt mit einer fulminanten Verfolgungsjagd.

IGELFREUNDE

Wer rennt geschwind durch Nacht und Wind? Eine Übersicht



SONIC THE HEDGEHOG

ZIEL: ZIELLINIE ERREICHEN

■ Der blaue Blitz ist zurück, und er hat ein paar neue Fähigkeiten im Gepäck. Mit Hilfe der automatischen Zielerfassung kann er auch in seiner 3D-Umgebung Feinde anvisieren. Auch seine neuen Treter können sich sehen lassen: Durch sie bekommt er die Möglichkeit, auf Ringbahnen zu fliegen.

TAILS MILES "TAILS" PROWER

ZIEL: ZUERST IM ZIEL SEIN

■ Tails kann fliegen, was ihm natürlich verschiedene Abkürzungen ermöglicht. Mit seinem peitschenartigen Schweif besiegt er Gegner im Vorbeifliegen. Seine Flugzeit kann er verlängern, indem er ein Jet-Upgrade aufsammelt.





KNUCKLES THE ECHIDNA

ZIEL: DREI EMERALDSPLITTER FINDEN

■ Der Ameisenigel hat die Fähigkeiten, zu klettern und zu gleiten. Ein Upgrade mit der Klauenschaufel lässt ihn im weichen Boden graben und so versteckte Schätze finden. Mit seinen Boxhandschuhen kann er sich gut verteidigen.





» [Dreamcast] Amy ist ständig vor Zero auf der Flucht.

» Wir konnten nie ganz sicher sein, ob uns die endgültige Hardware Probleme bereiten würde. « TAKASHI IIZUKA

▶ dass diese optimal für 3D-Umgebungen sei, wussten wir, dass wir auf die neue Generation wechseln mussten."

Das Timing der neuen Konsole war für das Sonic-Team perfekt. Da sich die Dreamcast zu diesem Zeitpunkt noch in der Planungsphase befand, konnten sich die Software-Entwickler mit ihren Vorschlägen direkt an die Ingenieure wenden. „Für die große 3D-Welt, die wir uns vorgestellt hatten, brauchten wir einen großen internen Speicher", verrät uns Iizuka. „Wir waren bei einigen Meetings der Dreamcast dabei und konnten so direkt an den Spezifikationen mitwirken. Wir hatten während der Entwicklung dennoch das große Problem, dass die Konsole erst zu 30 Prozent fertig war. Somit konnten wir nie ganz sicher sein, ob uns die endgültige Hardware Probleme bereiten würde."

Diese Sorge war gerechtfertigt, wie Hoshino ausführt. „Weil wir eine 3D-Welt erschufen, mussten alle Höhen und Längen in Relation zu Sonic stehen. Sonic gaben wir eine Richthöhe von einem Meter. Dadurch entstand das Problem, dass die Levels mehrere Kilometer lang wurden, selbst wenn Sonic nur wenige Minuten rannte. Die Datengrößen wuchsen so rasant, dass wir die Levels stückeln mussten, um mit unserem Speicher auszukommen. Während des Spielens musste also der nächste Levelabschnitt geladen werden, ohne merkliche Leistungsverluste."

Die grafische Gestaltung war um einiges einfacher. Da das Spiel zur Veröffentlichung der Dreamcast erscheinen sollte, musste es die grafischen Vorteile der Konsole demonstrieren. „Das war die große Aufgabe unseres Teams", erinnert sich Hoshino. „Wir fragten uns, welchen Grafikstil wir dazu nehmen sollten, und einigten uns auf Realismus. Obwohl Sonic eine Comicfigur war, sollte er durch Wälder, Täler und Städte rennen. Die abstrakten Darstellungen der Vorgängerspiele waren somit out."

Zur besseren Darstellung der Schauplätze unternahm das Team mehrere Reisen ins Ausland. „Damals waren die meisten Leveldesigns



» [Dreamcast] Bei einem Treffer verliert man Ringe. Sind alle Ringe weg, kostet es ein Leben.

ZIEL: ZERO AUSWEICHEN UND MIT DEM BALLON ENTKOMMEN

■ Amy vertraut auf ihren Hammer, um sich ihrer Gegner zu entledigen. Sie ist etwas langsamer unterwegs als ihre Mitstreiter, kann sich aber mit ihrem Werkzeug einen kleinen Boost geben.

AMY
AMY ROSE





E-102
GAMMA

ZIEL: ALLE ZIELE ZERSTÖREN

■ Die kleine Kampfmaschine ist nur an Zerstörung interessiert. E-102 hat immer nur ein kleines Zeitfenster zur Verfügung, er bekommt aber für jeden besiegten Gegner einen Zeitbonus gutgeschrieben. Ein Jet Booster gibt ihm die Möglichkeit, nach jedem Sprung kurz zu schweben.

ZIEL: DEN FROSCH ANGELN

■ Der dicke Kater ist nicht schnell oder agil, kann aber mit seiner Angelrute dennoch gut austeilen. Verschiedene Köder erlauben es ihm, auch größere Fische zu fangen. Auf seinem Rettungsring kann er im Wasser umhertreiben und sogar kurz tauchen.

BIG
THE CAT







FAKTEN

» **PUBLISHER:** SEGA

» **ENTWICKLER:** SONIC TEAM

» **ERSCHIENEN:** 1998

» **PLATTFORM:** DREAMCAST

» **GENRE:** PLATTFORMER

harte Arbeit der Grafiker, die alle Texturen von Hand zeichneten. Für die Dreamcast hatten wir die Möglichkeit, hochauflösende Fotos von verschiedenen Umgebungen zu machen und diese zu Texturen umzuwandeln", erklärt uns Iizuka stolz. „Somit konnten wir zu vielen beeindruckenden Örtlichkeiten fahren und diese aus jeder Perspektive fotografieren. Besonders schön fand ich die Ruinen in Zentral- und Südamerika. Detailaufnahmen von den Mauern und Wänden benutzten wir als Grundlage für unsere Texturen."

Nachdem die Grundlagen für eine große und detaillierte Spielwelt geschaffen waren, ergab sich bereits das nächste Problem. Sonic hatte noch nie zuvor eine 3D-Welt bewohnt, und die Ausarbeitung des Spieldesigns, um ein spaßiges Erlebnis zu erzeugen, war eine Herausforderung. „In einem klassischen 2D-Spiel rannte man immer nach rechts, bis die ▶







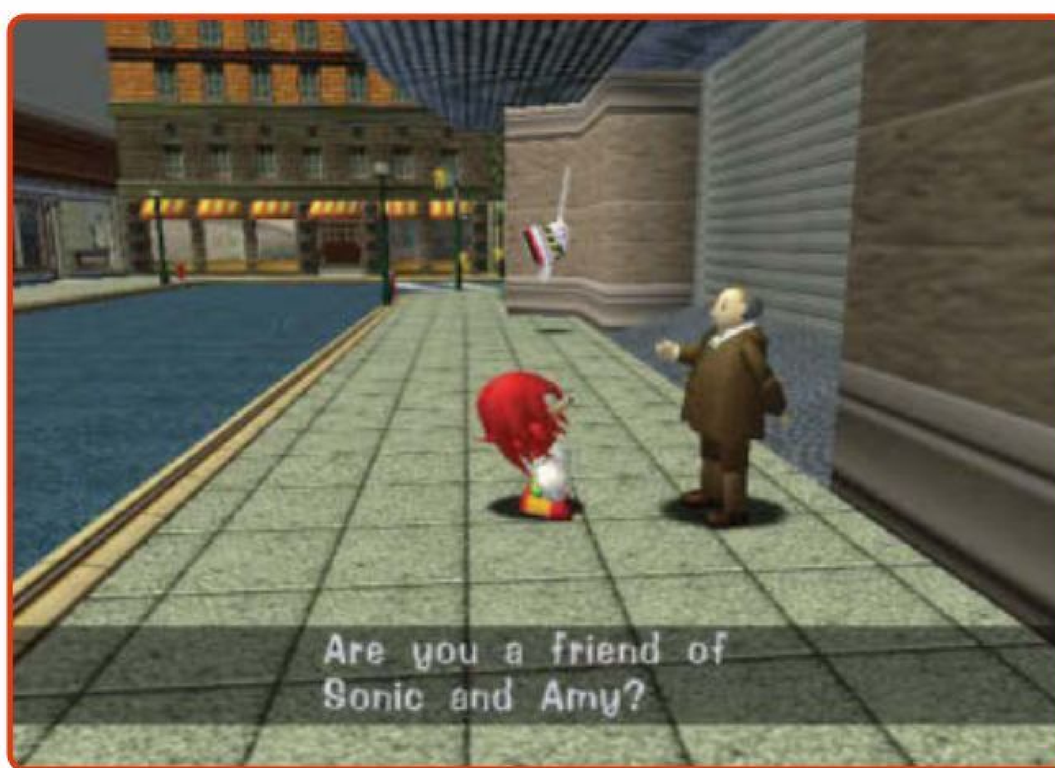
TAMAGOTCHI

Sonics virtuelle Haustiere.

Eine der beliebtesten Nebenbeschäftigungen in *Sonic* ist das Heranzüchten der kleinen Chao-Kreaturen. Die Idee dafür stammt aus einem früheren Titel des Sonic-Teams. „In *NiGHTS* lebten die Nightopians, kleine Kreaturen, die wir in die Spielwelt eingebaut haben", erinnert sich Iizuka. „Für die Sonic-Spiele habe ich den Chao-Garten entworfen, um den Spielern etwas mehr Langzeitmotivation und Abwechslung zu geben. Deshalb kann man die kleinen Tiere suchen und sich um sie kümmern."

Die Chao können in den regulären Leveln gefunden werden. Um sie großzuziehen, müssen sie in den Chao-Garten gebracht werden. Dort verbessern sich ihre Werte und sie ändern auch ihr Aussehen, je nachdem, was sie dort erleben. Da die Chao zur Zeit des Tamagotchi-Wahns erschienen sind, lassen sie sich natürlich auf die Dreamcast VMU laden und mitnehmen. Durch kleine Minispiele lassen sich die Chao weiter verbessern und wieder in das Hauptspiel laden. Dort kann man sie an Rennen teilnehmen lassen und Trophäen gewinnen.





» [Dreamcast] Die Möglichkeit, sich in der Spielwelt mit Menschen unterhalten zu können, war völlig neu.

▶ Ziellinie erreicht war", sagt Iizuka. „Im Zeitalter der 3D-Spiele galt diese einfache Regel nicht mehr. Die Bewegungsfreiheit der Spieler musste möglichst unbemerkt gelenkt werden, damit sie wussten, wo sich das nächste Ziel befand. Diese neue Herangehensweise benötigte einen komplett neuen Ansatz beim Leveldesign. Wir fingen an, Levels zu bauen und diese zu testen. Wenn sie keinen Spaß machten, wurden sie wieder verworfen und wir fingen von vorne an, bis wir es irgendwann passte."

Dadurch entstanden bisher noch nie genutzte Lösungsansätze. „Als wir das Leveldesign endlich gemeistert hatten, wurde uns bewusst, wie wichtig die Kameraperspektive ist", erinnert sich Iizuka. „2D-Sonic bewegte sich auf dem Display immer nach rechts. In einer 3D-Welt sollte sich die Spielfigur immer nach vorne bewegen, also quasi in die Welt rennen. So sollte der Spieler immer an sein Ziel kommen, indem er den Joystick nach vorne drückt. Deshalb musste die Kameraführung immer zu Sonics Laufrichtung passen."

In vielen 3D-Plattformern ist die Kameraperspektive immer starr hinter der Spielfigur. In *Sonic Adventure* wird die Kameraführung hingegen von den Spieldesignern vorgegeben und ergibt sich so aus dem Levelverlauf. Der Spieler wird also sanft um Kurven geführt, und bei größeren Loopings oder Hindernissen zoomt das Bild heraus, um eine bessere Übersicht zu gewährleisten.

Auch wenn das Leveldesign hauptsächlich Sonic im Fokus hatte, finden sich noch weitere fünf Nebencharaktere im Spiel. „Es hat viel mehr Zeit gebraucht, die 3D-Welten zu erstellen, als wir uns anfangs vorgestellt haben. Wir sahen es daher schon fast als Verschwendung an, dass Sonic so schnell durch die Welt raste und viele Details nicht entdecken konnte. Also kam ich auf die Idee, dass wir die Welt noch anderen Charakteren zur Verfügung stellen könnten, die sich jeweils voneinander unterscheiden", erklärt uns Iizuka. „Als diese Charaktere fertig waren fand ich, dass sie sich eine Hintergrundgeschichte teilen sollten, um so miteinander verbunden zu sein. Wir schrieben also eine große Story und diese wird von den Figuren aus ihrer jeweils eigenen Perspektive erlebt."

Die ersten drei Charaktere waren den Sonic-Fans sehr vertraut. Tails übernahm typischerweise schnelle Streckenabschnitte und forderte Sonic zu einem Wettrennen auf. Knuckles sollte einen Kontrast zu Sonics Fortbewegung sein. „Nüchtern betrachtet rannte Sonic auf vorgegebenen Routen stets in Richtung seines Ziels. Knuckles war schon immer ein Schatzsucher, also sollte er die Welt frei erforschen können", erinnert sich Iizuka.

Auch Amy Rose war zum ersten Mal spielbar, wobei Iizuka für sie einen weniger kampforientierten Spielstil wählte. „Die anderen Charaktere verhalten sich aggressiv und suchen die Konfrontation, also wollte ich für Amy etwas mehr Nervenkitzel. Im typischen

»Besonders schön fand ich die Ruinen in Zentral- und Südamerika.« TAKASHI IIZUKA

Katz-und-Maus-Format entflieht und versteckt sie sich vor Verfolgern, was eine angenehme Spannung erzeugt."

Einer der beiden komplett neuen Spielfiguren ist der Roboter E-102 Gamma. Mit ihm soll die Story aus Sicht des bösen Dr. Eggman erzählt werden. „Ich wollte einen Charakter haben, der sich absolut von den anderen unterscheidet und mit dem man etwas machen konnte, was mit Sonic nicht möglich war. Wir wollten eine Figur haben, mit der man schießen konnte, und uns fielen sofort die Roboter von Dr. Eggman ein", erzählt uns Iizuka. „Rückblickend war die Geschichte sehr interessant, weil wir in der Lage waren, die Gefühle eines Roboters zu zeigen, der eigentlich nur für Zerstörung geschaffen worden war."

Der zweite neue Charakter ist Big The Cat. „Wir hatten bereits einiges an Action, Erkundungen und Schatzsuche, also viel Inhalt, der unseren kreativen Köpfen einiges abverlangte", so Iizuka weiter. „Ich wollte noch etwas haben, das mit dem bereits Gezeigten nichts zu tun hatte. Da wir in vielen Levels Wasser hatten, kam ich auf die Idee eines Angel-Minispiels. Dafür brauchten wir eine große und träge Spielfigur, damit für die Spieler klar war, dass sie sich jetzt entspannen können."

Als Knotenpunkt für die vielen Levels dienten die Adventure Fields, ein neues Konzept der Spieleserie. Hier fanden auch Story-Events und Bosskämpfe statt. „*Sonic Adventure*, wie der Name schon sagt, war ein Plattform-Action-Spiel mit zusätzlichen ▶



» [Dreamcast] E-102s zerstörerische Fähigkeiten wurden imposant in Szene gesetzt.

KONVERTIERUNGSKAPRIOLEN

Wie ging das Abenteuer nach der Dreamcast weiter?

GAMECUBE (2003)



Sonic Adventure DX: Director's Cut enthält überarbeitete Charakter-Models, Bonusmissionen und zwölf Spiele für den Game Gear. Auch die Chao waren weiterhin vertreten. Es wurde versucht, die 60-FPS-Marke zu halten, worunter die Grafik deutlich litt. Effekte und Beleuchtung ließen zu wünschen übrig, und das Spiel lief nicht immer ruckelfrei. Dadurch entstanden diverse Bugs, da das Timing gewisser Objekte nicht mehr eingehalten werden konnte.

PC (2004)



Die PC-Version von *Sonic Adventure* basierte auf dem Spiel des GameCube. Neben hübschen Zwischensequenzen unterstützte das Spiel auch Monitore mit hoher Auflösung. Die Texturen waren leider oft verwaschen, auch musikalisch gab es Probleme. Sounds liefen nicht wie gewünscht in einer Endlosschleife, und manchmal fiel die Lautstärke ohne erkennbaren Grund. Die Modding-Szene veröffentlichte noch Jahre später Bugfixes und Widescreen-Unterstützung.

XBOX 360/PS3/PC (2010)



Die PC-Version ist Grundlage der Konsolen-Titel. Das schnelle Spiel profitierte deutlich von der modernen Hardware und den endlich stabilen FPS. Diverse Soundprobleme konnten allerdings nicht behoben werden, und die Sprachausgabe konnte nicht überzeugen. Für die Xbox 360 war eine Dreamcast Collection mit *Crazy Taxi*, *Space Channel 5 Part 2* und *Sega Bass Fishing* erhältlich. 2011 erschien *Sonic Generations Collection* auf Steam.



» [PC] Diese wackelige Straße, die eher einer Rennstrecke am Himmel ähnelt, fehlt in der fertigen Version völlig.



LOST VALLEY

Was steckt hinter dem verlorenen Tal?

Der Windy-Valley-Level in *Sonic Adventure* hat sich im Lauf der Entwicklung stark verändert, was sich anhand alter Screenshots nachvollziehen lässt.

Der letzte Level beginnt mit einer Sequenz, in der Sonic in einen Tornado gezogen wird. Während des Levels gibt es mehrere Passagen, in denen Sonic vom Wind auf die nächste Plattform geweht wird. Das Endresultat ähnelt den früheren Versionen in Sachen Thematik und Spielablauf sehr, aber das Layout und die Farbgebung sind deutlich verschieden. Die ersten Screenshots zeigen viele blaue Elemente sowie Säulen und alte Architektur, die auf eine vergangene Zivilisation hinweisen.

Die Gründe für die vielen Änderungen im Design waren lange ein Mysterium.



» [PC] Ursprünglich sollte das Windy Valley einiges an Entdeckungen bieten.



» [PC] Diese Teile des Levels befanden sich in der Demoversion.

Erst später hat Takashi Iizuka verraten, dass er hinter der Entscheidung steckte: „Ich war damals Director und hatte eigentlich nichts mit Leveldesign zu tun. Kurz vor der Veröffentlichung standen wir unter großem Zeitdruck, und es gab niemanden, der sich um den halb fertigen Level kümmern konnte. Also habe ich die Sache übernommen. Für mich war es einfacher und schneller, von vorne anzufangen."

Die Vorlagen für den alten Level wurden in einer Demo von *Sonic Adventure* gefunden. Die Fanszene investierte viel Zeit, um den Level fertigzustellen, dabei wurden auch alte Screenshots und Videos genutzt. Iizukas Verbesserungen sind klar ersichtlich und sinnvoll, die endgültige Version ist geradliniger und übersichtlicher. Ein schönes Beispiel, wie sich die Philosophie des Designs zur damaligen Zeit änderte.

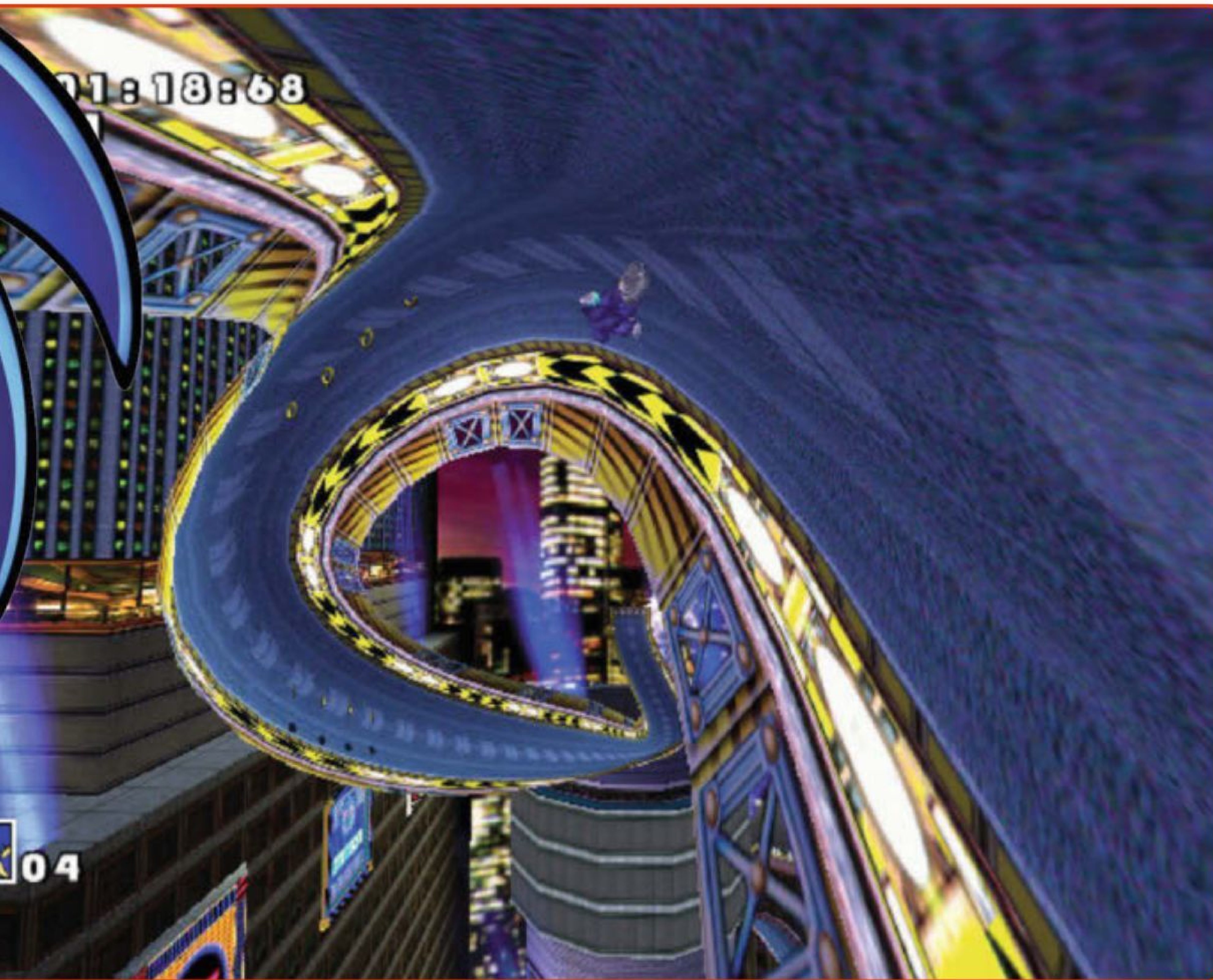


▶ Adventure-Elementen, und wir wollten das Gefühl vermitteln, eine epische Geschichte und ein episches Abenteuer zu erleben", erklärt Iizuka. „In den Adventure Fields konnte man die Einwohner nach Neuigkeiten befragen und viel Neues entdecken. Sie dienten dazu, den Spieler tiefer in die Welt eintauchen zu lassen."

Wir haben die Abenteuerfelder so implementiert, dass man die Einheimischen nach Dingen fragen, Power-ups sammeln und Orte schaffen kann, an denen man etwas entdecken und sich verirren kann. Die Abenteuerfelder waren da, um die Spieler tiefer in die Welt zu bringen."

Dabei konnten auch Power-ups gefunden werden, die den Spielfiguren im Lauf des Spiels neue Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten boten. „Im Sinne eines Action-RPGs wollten wir Orte schaffen, die erst nach Erhalt eines neuen Gegenstands zugänglich sind. Das war die Inspiration für die Power-up-Items", fährt Iizuka fort. „Dabei war ich sehr von *The Legend Of Zelda* inspiriert, das ich liebte."





» [Dreamcast] Streckenabschnitte wie diese waren am aufregendsten.

» [Dreamcast] Der große Kater profitierte schon damals vom Katzenkult der Fans.



Nicht nur der Wechsel der Spielwelt hin zu 3D war schwierig, auch die Darstellung der Charaktere erforderte viel Arbeit. Da das Design von Sonic und seinen Mitstreitern bereits in die Jahre gekommen war, wurden den Künstlern einige Freiheiten gegeben, um die Helden liebenswert zu gestalten. Die Helden bekamen längere Gliedmaße und ihren eigenen, schrägen Stil.

Das Sonic-Team entschied sich dazu, die Namen der Charaktere zu vereinheitlichen. Das führte zur umstrittenen Namensänderung einiger Hauptfiguren, darunter Dr. Robotnik. „In Japan war sein Name Dr. Eggman, aber als Sonic populärer wurde, wollten wir, dass die Namen in allen Regionen gleich sind", bestätigt Iizuka. „Das Gleiche gilt für Miles ‚Tails' Prower, der in Japan eher als Miles bekannt war. Wir gingen davon weg und nannten ihn ab sofort Tails."

Obwohl die Illustrationen 2D-Zeichnungen waren, half ihr neuer Stil bei der Darstellung der Figuren in 3D. „Das neue Sonic-Design hatte längere Arme und Beine. Die Schwierigkeit war jetzt, den Charakter so zu posieren, dass er aus verschiedenen Blickwinkeln gut aussah", erklärt uns Hoshino. „Dies ist ein häufiges Problem bei der Übertragung von Zeichendesigns in 3D. Charaktere, die in 2D posieren, können recht einfach cool aussehen. Es gibt viele Fälle, in denen man versucht, die gleiche Pose mit einem 3D-Modell darzustellen, und sie kann nicht gut reproduziert werden. Ein Beispiel wäre Sonic, der seine Arme verschränkt. Das war viel schwieriger, als man denkt."

» Charaktere, die in 2D posieren, können recht einfach „cool" aussehen. « KAZUYUKI HOSHINO

Das künstlerische Design war auch bei der Entwicklung des Antagonisten des Spiels von zentraler Bedeutung. Das Team wollte etwas schaffen, das nur auf der Dreamcast realisierbar war, und entwickelte eine Kreatur namens Chaos, die immer wieder als Bossgegner auftauchte.

„Am meisten war ich begeistert über die Möglichkeit, Halbtransparenzen im Spiel darstellen zu können. Bei den vorherigen Hardware-Generationen war es schwierig, etwas Derartiges zu zeigen, sodass all die semitransparenten Effekte, die wir beispielsweise für *Burning Rangers* gemacht haben, viel Zeit in Anspruch nahmen. Mit der neuen Konsole konnten diese Effekte jedoch problemlos implementiert und genutzt werden", verrät uns Hoshino.

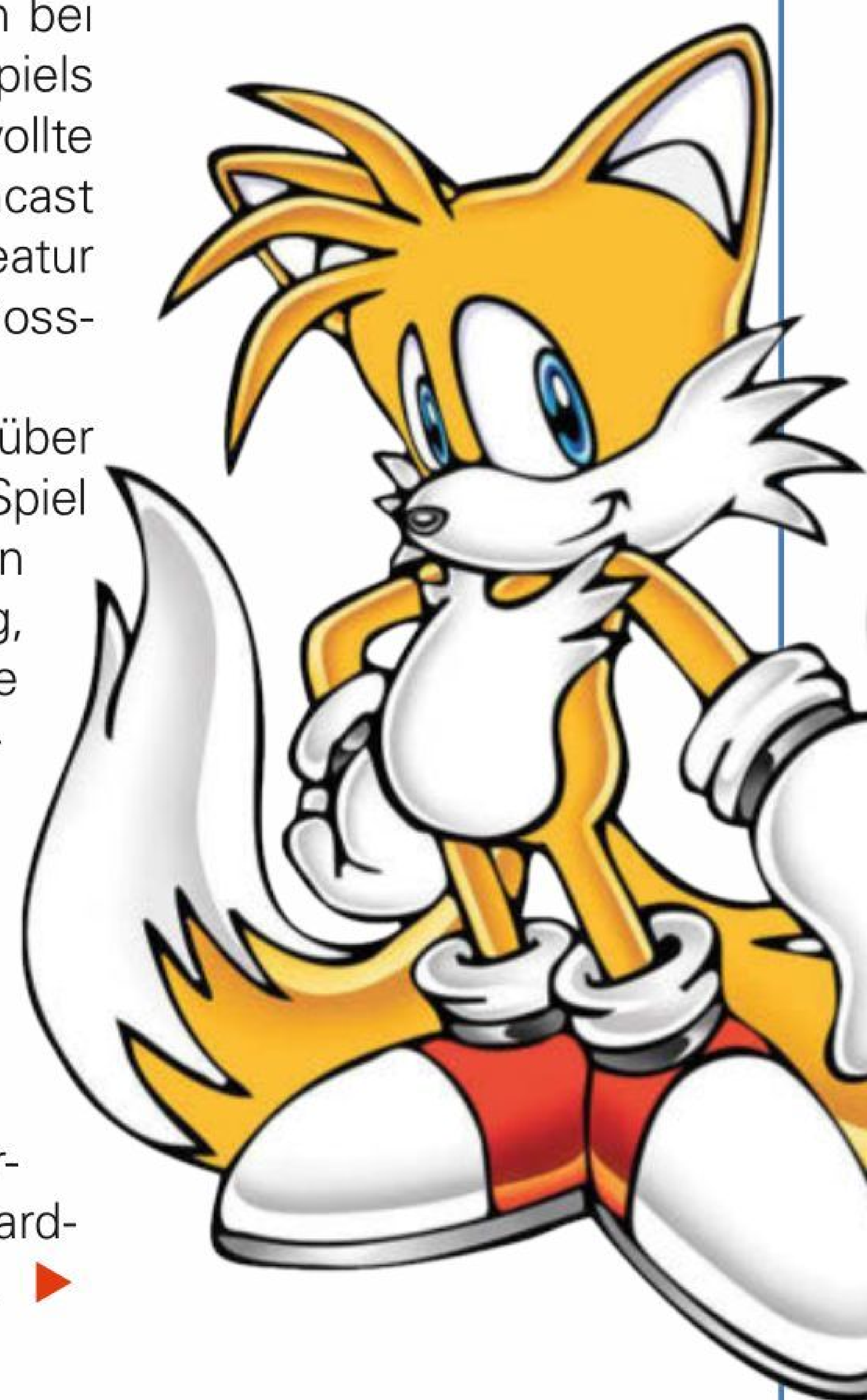
„Einer der wichtigsten Bezugspunkte für hochwertige Grafik ist die Darstellung von Wasser. Egal für welche Hardware-Generation wir Spiele entwickelten, ▶

» [Dreamcast] Knuckles konnte im lockeren Erdreich nach Schätzen graben.





» [Dreamcast] Dank des Trampolins kann sich Sonic einen Überblick verschaffen.





» [Dreamcast] Nicht jeder mochte das komplizierte Angel-Minispiel.

» Ich dachte, mein Herz würde mir aus der Brust springen. « TAKASHI IIZUKA

▶ wir haben immer an Techniken zur Darstellung von Wasser gearbeitet. Wir dachten, dass Chaos, ein mächtiges und fluides Wesen, ein perfekter Antagonist für das Spiel auf dieser neuen Hardware wäre."

Im Bereich Audio wurde die Entscheidung getroffen, zum ersten Mal volles Voice-Acting anzubieten, wobei Jun'ichi Kanemaru und Ryan Drummond Sonic ihre Stimme liehen. Musikalisch entschied sich Komponist Jun Senoue dazu, einen Teil des klassischen *Sonic*-Sounds beizubehalten und gleichzeitig eine härtere Note hinzuzufügen.

Einige der älteren Sounds kehrten zurück, und ein paar von Juns Stücken aus der Mega-Drive-Version von *Sonic 3D* wurden für Twinkle Park und Windy Valley neu gemischt. Auch neue Stücke wurden komponiert, in denen Jun im Hintergrund als Gitarrist mit einem neuen Hardrock-Sound zu hören ist. Als Sänger bekamen Ted Poley (*Danger Danger*) und Tony Harnell (*TNT*) ihren Auftritt. Das Titelstück *Open Your Heart* wurde von Johnny Gioeli gesungen.

Sonic Adventure wurde am 23. Dezember 1998 in Japan veröffentlicht und damit innerhalb des ersten Monats der Dreamcast.





» [Dreamcast] Diese Schlange hilft unfreiwillig auf dem Weg nach oben.

Doch war es nicht ganz das Spiel, welches sich das Sonic-Team gewünscht hatte. „*Sonic Adventure* war einer der wichtigsten Launch-Titel für die Veröffentlichung der Dreamcast in Japan, daher war der Zeitplan für uns sehr eng. Es gab noch diverse Probleme mit dem Inhalt, die wir beheben wollten, zudem fehlte hier und da noch etwas Feinschliff – aber wir mussten am Stichtag liefern und hatten deshalb keine Zeit mehr", gesteht Iizuka.

Kurz darauf bekam das Sonic-Team die Möglichkeit, ihre Mängel zu beheben. „Direkt nach unserem Termin bekamen wir die Aufgabe, das Spiel für den westlichen Markt zu lokalisieren", fährt Iizuka fort. „Unser Team wollte die bekannten Probleme unbedingt beheben, also kamen neben der Lokalisierung auch viele Fixes und Verbesserungen in das Spiel." Diese Version wurde am 9. September 1999, dem Start der Konsole auf dem amerikanischen Markt, veröffentlicht und erschien in Japan als *Sonic Adventure International*.

Sonic Adventure bekam viele gute Kritiken in Fachzeitschriften rund um den Globus. Auch wenn die Dreamcast letzten Endes kein kommerzieller Erfolg wurde, konnten sich die Verkaufszahlen von *Sonic Adventure* durchaus sehen lassen: Das Spiel ging mehr als 2,5 Millionen Mal über die Verkaufstheke.

Ein so wichtiges Projekt hinterließ natürlich auch bleibende Eindrücke bei den Entwicklern. Hoshino erinnert sich gern daran zurück: „Für mich war die Reise nach Mittel- und Südamerika eine sehr wichtige Erfahrung. Natürlich haben uns die Fotos der vielen Ruinen und Schauplätze im Spiel geholfen. Für mich persönlich war die Reise aber auch sehr eindrucksvoll, denn ich konnte Länder besuchen,



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

NIGHTS INTO DREAMS
SYSTEM: SATURN
JAHR: 1996

BURNING RANGERS (IM BILD)
SYSTEM: SATURN
JAHR: 1998

PHANTASY STAR ONLINE
SYSTEM: DREAMCAST
JAHR: 2000

» [Dreamcast] Casinopolis ist ein Level, in dem 400 Ringe beim Pinball gewonnen werden müssen.



zu denen ich bis dahin keinen Bezug hatte, und ich konnte sehen, wie die Menschen dort leben." Hoshino fährt fort: „Ich habe auf dieser Reise viel Wissen gesammelt und es gab mir ein Gefühl, dass es mir ermöglicht hat, aus den kulturellen und gesellschaftlichen Normen auszubrechen, in denen ich aufgewachsen bin."

Für Iizuka war die Ankündigung des Spiels auf dem Tokyo International Forum ein Highlight. „Der denkwürdigste Moment für mich war die Ankündigung von *Sonic Adventure*. Die Halle fasste 5.000 Menschen, und es war das erste Mal, dass ich live vor Konsumenten auf der Bühne stand. Ich war so nervös, dass ich dachte, mein Herz würde mir aus der Brust springen", erinnert sich der Director. „Ich war auf der Bühne, um Speed Highway in einer Live-Umgebung zu spielen. Die Vorstellung lief echt gut und ich machte keine Fehler, sodass manche Fans dachten, dass wir eine zuvor aufgenommene Demo abspielen würden."

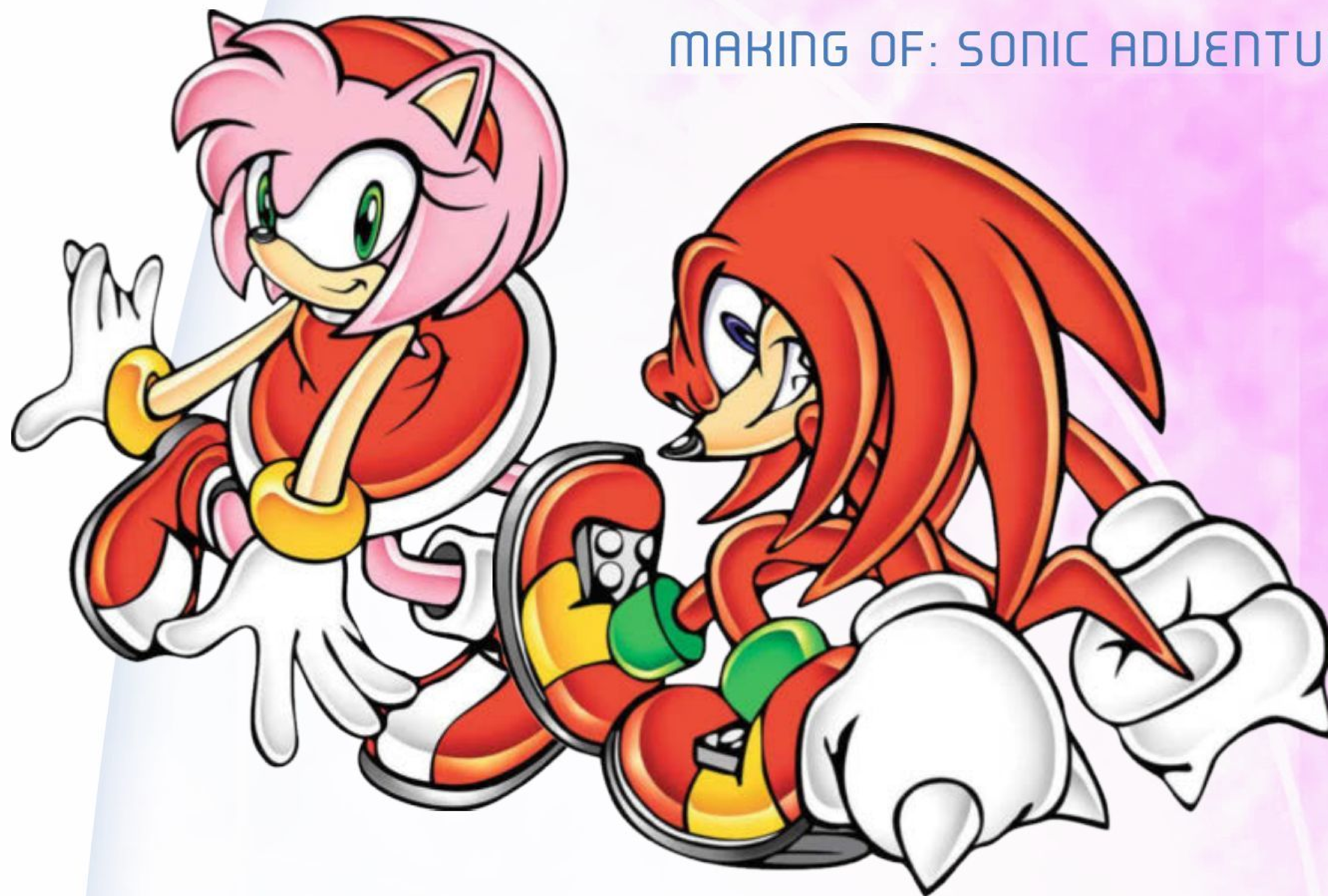
Sonic Adventure hat selbst nach 20 Jahren noch getreue Fans. „Wenn ich über den Reiz des Spiels nachdenke, liegt es wohl daran, dass jeder der Charaktere eine so tiefe Geschichte hat", sagt Hoshino. „Die Geschichte geht bis heute weiter und scheint größer zu werden, anstatt zu Ende zu gehen. Außerdem bin ich sicher, dass es auch die Erwartung gibt, dass wir eines Tages in der Zukunft eine Fortsetzung der Serie produzieren würden."

Iizuka ist der Meinung, dass sich der Erfolg aus der Gesamtheit des Spiels ergibt, und möchte nicht einen einzelnen Aspekt hervorheben. „Es war das erste Highspeed-3D-Actionspiel, das auch ein Szenario enthielt, mit sechs verschiedenen Geschichten und sechs unterschiedlichen Spielweisen. Das Spiel war nicht einfach so für den Markt gedacht, es war der Aufhänger, um Leute zur Dreamcast zu bringen, und wir erhielten das Budget, um die Hardware bestmöglich zu präsentieren", schwärmt der sichtlich stolze Iizuka.

„Man darf aber nicht vergessen, dass es das erste 3D-Spiel war, an dem wir gearbeitet haben. Rückblickend kann ich einige Schwachstellen erkennen, die ich sehr gerne in einem Remake ausbügeln würde." Auf unsere Nachfrage, ob sich daraus vielleicht ein aktuelles Projekt ableiten lässt, möchte Iizuka aber nicht antworten. Wer weiß, vielleicht bekommt der blaue Flitzer doch noch ein neues Abenteuer? *



» [Dreamcast] Bosskämpfe spielen eine große Rolle in *Sonic Adventure*.

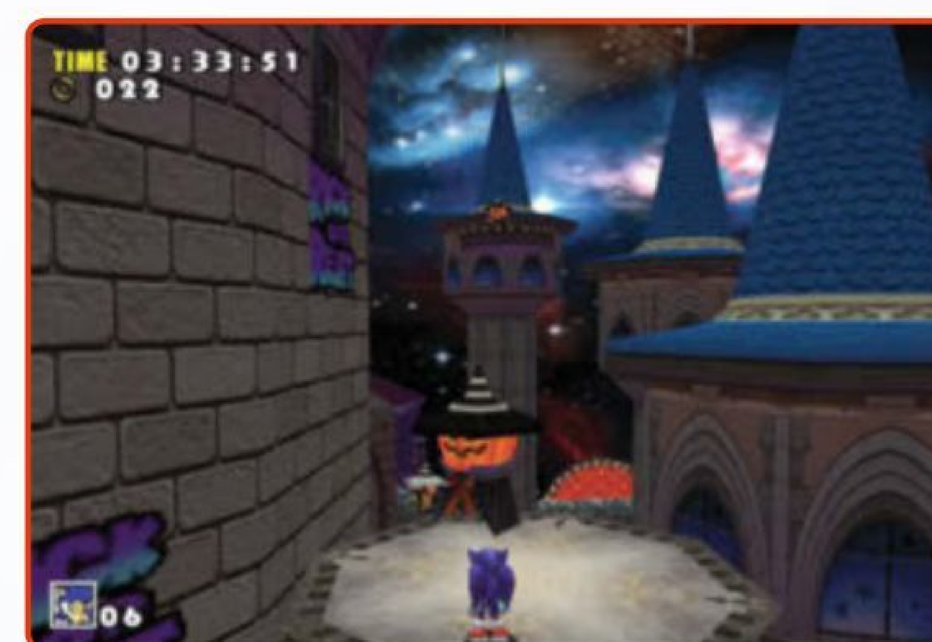


DIE ANFÄNGE DES DLC

Die Dreamcast war mit einem Modem ausgestattet, was es den Entwicklern erlaubte, online neuen Content bereitzustellen.

FEIERTAGE

■ Sega feierte mit seinen Kunden bestimmte Events. Angefangen hat diese Tradition mit der Veröffentlichung der Konsole, so gab es an Weihnachten 1998 Weihnachtsbäume und -lieder zu bestaunen. Auch zu Neujahr oder Halloween 1999 konnten einige Geheimnisse entdeckt werden.





WETTBEWERBE

■ Innerhalb der drei Regionen konnten sich Spieler in verschiedenen Wettbewerben messen. In Japan galt es, bestimmte Items in den Leveln Station Square und Mystic Ruins zu finden. Die Amerikaner durften in drei Time-Attack-Events auf die Jagd nach der Bestzeit gehen. In Europa machte man sich auf die Suche nach Schuhen des Sponsors Reebok.

SAMBA GP

■ Zur Feier des Erscheinens von *Samba de Amigo* wurde eine neue Strecke für den Twinkle Circuit veröffentlicht. Das am 27. April 2000 erschienene DLC war das letzte seiner Art für *Sonic Adventure*.



UND WOZU DAS GANZE?

■ In jedem DLC konnte man Embleme sammeln. Mit diesen Emblemen konnten sich die Spieler eine seltene Version eines Chao herunterladen. In Japan hatte man sogar die Möglichkeit, Embleme gegen neue Audiodateien einzutauschen.

Double Switch

DAS WILDE FMV-LEBEN



» ENTWICKLER: SEGA
» ERSCHIENEN: 1993
» HARDWARE: MEGA CD (SATURN, PS 4, WINDOWS)

Von Mick Schnelle

» RETRO-REVIVAL

Wer in den 90er Jahren ein paar Hundert Mark übrig hatte, der gönnte sich ein Mega CD und eröffnete damit seinem Mega Drive die Welt der Spiele auf CD. Und den Einzug von Multimedia auf dem heimischen Bildschirm.

Was war das für ein bedeutender Tag für mich, als ich mein altes Mega Drive in eine Multimedia-Konsole verwandelte. Das war 1993 und geschah durch das simple Aufstecken der Mega-CD-Erweiterung, die aus dem ursprünglich handlichen Cartridge-System ein breites, klobiges Etwas machte, das fortan aber auch CDs verarbeitete. Und, um das damalige Modewort „Multimedia" nochmal zu verwenden: Endlich konnte auch ich hippe, stylische Spiele mit Videosequenzen zocken!

Einer der ersten Titel, die mir dieses neue Universum eröffnete, war *Double Switch* von Sega. Und ja, zugegeben: Dass die (wenn auch deutlich angejahrte) Popikone Debbie Harry eine Hauptrolle darin spielte, war nicht ganz unwichtig für mich. Wer jetzt sagt, dass er noch nie was von Blondie gehört hat, darf sich von mir zu Recht als ignoranter Spätgeborener bezeichnen lassen.

Böse Zungen bezeichneten Spiele wie *Double Switch* schon damals naserümpfend als „interaktive Filme", was, wenn man ehrlich ist, nicht ganz falsch war. Denn letztlich stand die Handlung, die sich in etlichen Videosequenzen auf dem Bildschirm entspann, im Wesentlichen fest. Nur kurz: Der Gebäudekomplex Edward Arms wird von Bösewichtern und Einbrechern überrannt, die auf alle möglichen Arten versuchen, in das Gebäude einzudringen. Die Aufgabe des Spielers: Fallen zu aktivieren und im richtigen Moment auszulösen, um der Bande so das Handwerk zu legen.

Letztlich handelte es sich um eine wilde Knöpfchendrückerei, die man in der schnell entstehenden Hektik schnell verlor, wenn zu viele Bösewichter ins Gebäude eindrangen. Also wieder ganz von vorne anfangen, Speichern gab's selbstverständlich nicht! Der eigentliche Spaß bestand für mich darin, die etlichen Videosequenzen anzugucken, in denen sich das skurrile Leben der Bewohner entspann. Etwa das der Hausverwalterin mit Ägyptentick, gespielt von Blondie Debbie Harry, die ehrlich bemüht war, so etwas Ähnliches wie Kleopatra, oder dem, was sie dafür hielt, darzustellen. Dazu kam noch ein abgehalfteter 80er-Teeniestar (der mittlerweile verstorbene Corey Haim) und die niedliche Camille Cooper als Alex.

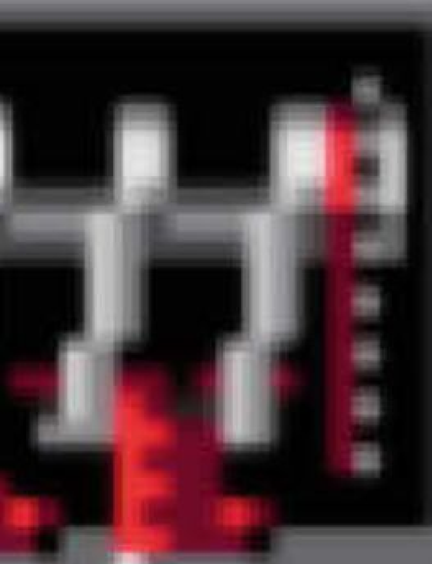
Erstaunlicherweise hielt sich bei mir die eigentlich zu erwartenden Zahl an Tobsuchtsanfällen arg in Grenzen. Genau erklären kann ich mir das bis heute nicht. Wahrscheinlich guckte ich einfach zu gern zu, wie sich das wilde Leben der Bewohner so entwickelte. Und ja, ich sah gern Debbie Harry und eben die schöne Camille, der eine weitere Hollywoodkarriere allerdings verwehrt blieb. Damals habe ich tatsächlich geglaubt, dass Spiele dieser Bauart, genauso wie das spielerisch sehr ähnliche *Night Trap*, eine neue Gattung seien, die im Lauf der Zeit vielleicht sogar ein komplett neues Genre begründen würden. Ich war damals eben noch naiv und gutgläubig.

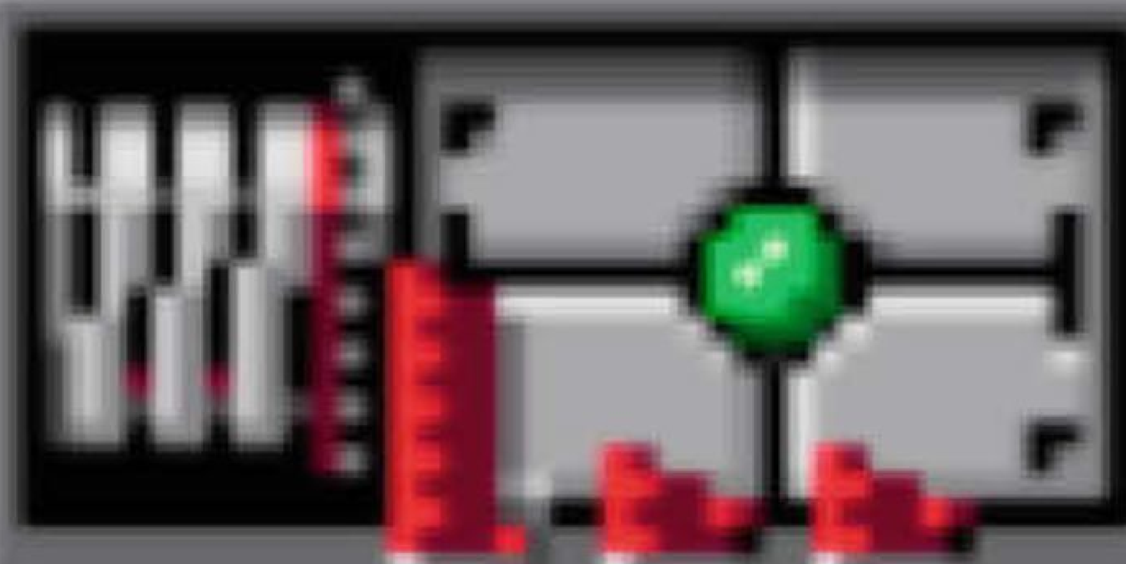
Auf jeden Fall hätte ich auch noch Spaß an Fortsetzungen gehabt. Und das sage ich nicht nur aus verbrämter Nostalgie heraus. Denn mittlerweile gibt es eine 25-Jahre-Jubiläumsedition von *Double Switch* für Windows und die PS4. Darin sind sämtliche Videosequenzen endlich auch höher aufgelöst zu haben und ohne Artefakte genießbar. Die Steuerung funktioniert bei aller Hektik herrlich präzise, weshalb ich im Jahr 2019 erneut Freude an Blondies schrägen Abenteuern im Gemäuer von Edward Arms hatte. Hat nicht jemand Lust, *Night Trap* für aktuelle Systeme zu reaktivieren? Ich würde es kaufen! *

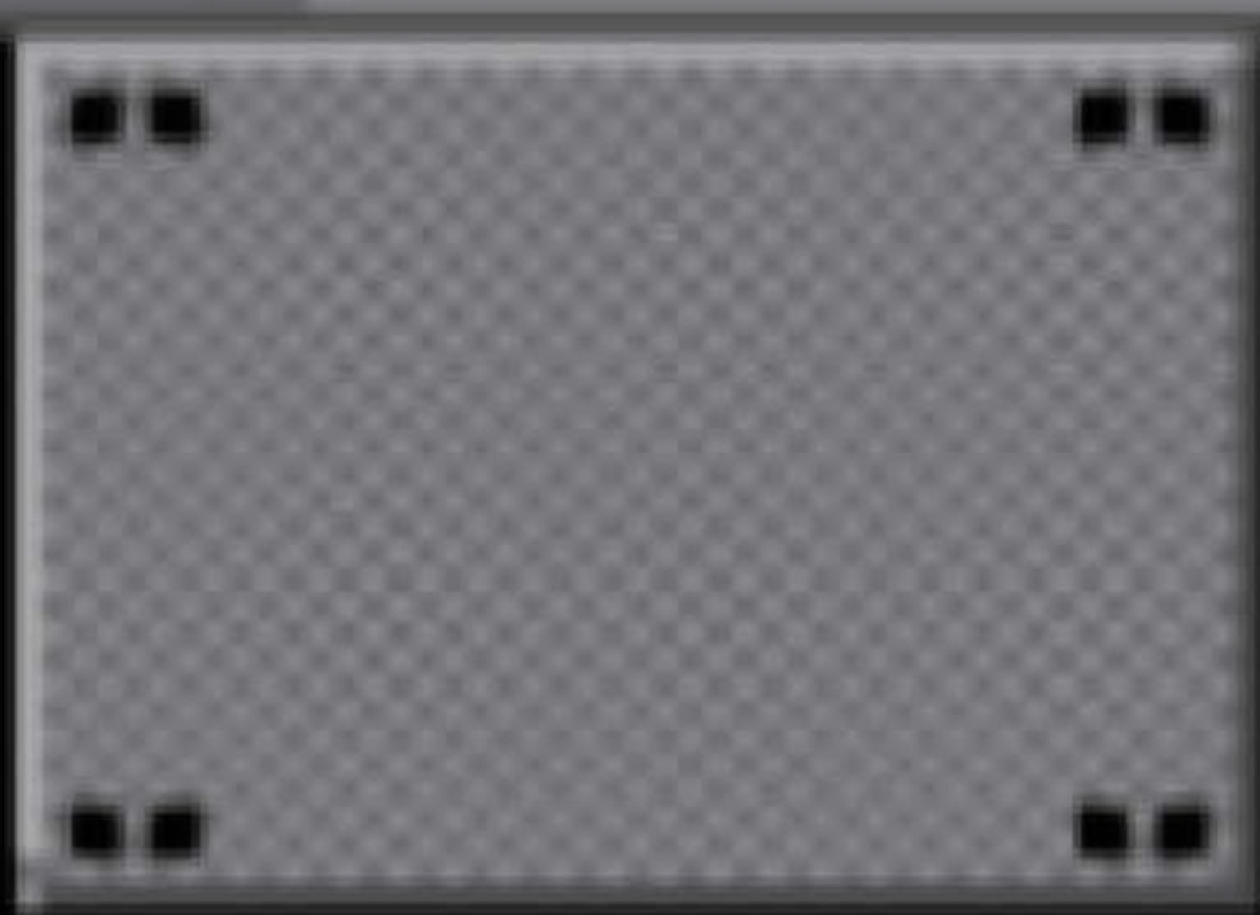




LOBBY







COLUMN

TOTAL WAR



Nach fast zwei Jahrzehnten ist die *Total War*-Serie zu einer der beliebtesten, langlebigsten und solidesten Strategiespiel-Reihen geworden. Jörg Langer blättert im Geschichtsbuch der Historienserie.









» [PC] Die Strategiekarte der beiden ersten Teile war noch simpel und *Risiko*-inspiriert, erlaubte aber bereits Provinzverwaltung und Truppenrekrutierung.



» [PC] *Total War* ist in einem Punkt sehr realistisch: Die meisten Verluste erleidet eine Armee erst dann, wenn sie zu fliehen beginnt.

Historische Szenarien waren schon immer gut für Computerspiele geeignet. Das fing bereits bei den frühen Mainframe-Wargames an und zeigt sich noch heute mit jedem neuen Teil von *Assassin's Creed* oder *Civilization*. Und auch eine andere Strategieserie wäre ohne den geschichtlichen Hintergrund kaum vorstellbar: die *Total War*-Serie.

Mittlerweile ist *Total War* fast zwei Jahrzehnte alt, folgt aber immer noch demselben Grundprinzip: eine kriegerische Epoche in einen spannenden Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit-Schlachten zu verwandeln. Das feudale Japan, das antike Rom, das Mittelalter, die Napoleonische Zeit waren bislang die Vorlagen – bald kommt das alte China hinzu. So hat sich aus einem kleinen Konvertierungsstudio ein großer Name entwickelt: Heute arbeiten in Horsham bei Creative Assembly über 500 Leute.

„Ich fing vor langer Zeit bei Creative Assembly an: 1988", beginnt Greg Alston, der Art Director der *Total War*-Serie. „Ich erinnere mich, wie ich mich um das Motion Capturing und alle Animationen von Sportspielen kümmerte." Creative Assembly war 1987 von Tim Ansell gegründet worden und beschäftigte sich die ersten Jahre allein mit Sportspiel-Portierungen. Seit 1993 waren das EA-Sportspiele, die Creative Assembly auf DOS-PCs umsetzte.



» [PC] Die Einführung von 3D-Landschaften mit Auswirkung aufs Kampfgeschehen war eine echte Neuerung im Realtime-Genre.

» Wir sollten aus der Engine herausholen, was wir nur konnten. «

GREG ALSTON

Langsam wuchsen die Mitarbeiterzahl und der Mut, etwas Eigenes zu probieren.

Eine der Schlüsselfiguren hinter *Total War* ist Michael Simpson. Er war 1996 als Creative Director angeheuert worden, als die Firma noch aus einer Handvoll Leuten bestand. Zu diesem Zeitpunkt hatte Creative Assembly genug Reputation bei EA erworben, um ein größeres eigenes Projekt anzugehen. Anfänglich sollte das ein einfaches Echtzeit-Strategiespiel werden, irgendwie im Stil des beliebten *Command&Conquer*.

Da man sich zumindest im Szenario abheben wollte, kam man auf die japanische Sengoku-Periode als Thema. Wer dann allerdings 1999 den Weg vom Festland auf die Insel fand, oder genauer gesagt von München nach Horsham, bekam nicht den Eindruck vermittelt, als wäre das Team zu diesem Szenario gezwungen worden: Überall hingen Bilder im Stil japanischer „Historiengemälde", lagen Rüstungsteile und Waffen herum, türmten sich VHS-Kassetten mit Samurai-Filmen.

Schon früh in der Entwicklung wurde *Shogun* von 2D auf 3D umgepolt. Es war damit ein Pionier. Zwar kam 1997 *Total Annihilation* als erstes RTS mit 3D-Einheiten und -Terrain heraus, aber die Sicht aufs Geschehen war immer noch die gute alte Vogelperspektive.

Shogun: Total War war faktisch zwar weniger dreidimensional, da in seinen 3D-Landschaften immer noch Sprites statt 3D-Soldaten herumliefen, die sich nur ruckartig in eine von acht Richtungen drehen konnten. Der große Unterschied war jedoch die Perspektive: Statt von oben erblickte man in *Shogun* das Schlachtfeld fast schon „mit eigenen Augen", zumindest schwebte die Kamera nicht allzu weit über dem Geschehen. Für damalige Verhältnisse war das ein Quantensprung.

Die Schlachten wirkten deshalb sehr intensiv, waren aber vergleichsweise kurz. Die Entwickler wollten zusätzlich ein Management-Element einbauen, damit aber nicht ▶



» [PC] Am meisten verbesserte sich von *Shogun* zu *Medieval* der Strategiepart.



» [PC] Für *Medieval* wurde die verbesserte *Shogun*-Engine verwendet.



» Die Wiederbelebung der *Time Commanders* im Jahr 2016 wurde von Greg Wallace moderiert.

TIME COMMANDERS

Wie aus *Total War* eine britische TV-Show wurde.

Sieht man einmal von populären eSports-Titeln ab, gibt es wenige Spiele, die im Fernsehen auftauchen. *Total War* ist das gleich in zwei Formaten gelungen: Erstens für die Darstellung historischer Schlachtszenen in den Decisive Battles des History Channels, und zweitens in einer BBC-Serie: Die 3D-Schlachten von *Rome* bildeten die Grundlage für die Show *Time Commanders*, die von 2003 bis 2005 im Vereinigten Königreich lief.

Für das Team von Creative Assembly war das quasi der Ritterschlag, verrät uns Greg Alston: „Als *Time Commanders* ins Fernsehen kam, konnten wir unsere Verwandten anrufen und sagen: Schaut euch das an! Und sie verstanden endlich, an was wir eigentlich arbeiteten." Scott Pitkethly erzählt außerdem, dass in der BBC nie gesagt werden durfte, dass es sich um „Total War" handele. Vielmehr wurde am Ende „Danke an Creative Assembly" eingeblendet. „Unser alter Chef versuchte sogar, nur deswegen eine Firma namens Total War Productions zu gründen. Aber ob sich die BBC davon hätte überrumpeln lassen?"

Aus diesen Gründen verstanden viele Zuseher nicht, dass die 3D-Grafiken aus einem Spiel stammten, das sie jederzeit spielen konnten. Scott schmunzelt: „In Foren musste ich lesen, dass die Grafik schlechter sei als bei *Walking with Dinosaurs*. Ich versuchte dann den Unterschied zwischen echtzeitberechneter und vorgerenderter Grafik zu erklären."

2016 gab es ein Comeback von *Time Commanders*: Drei neue Folgen bauten auf *Rome 2*, *Attila* und *Napoleon* auf. Greg Wallace, der die neuen Episoden kommentierte, ist anscheinend ein großer Fan der Serie …



» [iOS] *Battles: Shogun* für iOS war der erste Versuch, die komplexe PC-Serie in den Mobilbereich zu transferieren, allerdings ohne Echtzeit-Schlachten.

» Wir experimentierten damit, sowohl Kampagne als auch Schlachten in Echtzeit ablaufen zu lassen. « GREG ALSTON

▶ die Schlachten verwässern. So kam es zu der rundenbasierten Strategieebene mit einer *Risiko*-artigen Landkarte von Japan. Damit einher gingen Truppen, die man selbst aushob und von Schlacht zu Schlacht führte. Obendrauf kam noch der rudimentäre Ausbau der Provinzen, um weitere Truppentypen oder Boni oder Einkommen freizuschalten, und der „Thronsaal" mit Japankarte, in dem man (simple) Diplomatie betrieb. Kurzum, der berühmte *Total War*-Mix war geboren.

Shogun: Total War erschien im Juni 2000 für Windows-Rechner und erhielt gute, wenn auch nicht fantastische Noten. Die KI spielte in den Gefechten relativ stark und floh sogar teils zu Schlachtbeginn, wenn sie unterlegen war. Doch die Daimyos, die Fraktionsanführer, schickte sie gnadenlos in den Nahkampf und damit oft in den Tod. Bereits ein Jahr später folgte das Add-on *Mongol Invasion* mit einigen neuen Einheiten und einer interessanten Prämisse: Statt wie im Hauptspiel als einer von mehreren großen Clans nach und nach Japan zu unterwerfen, kontrollierte man im Add-on schon fast das ganze Land, nur um von den übermächtigen Mongolen zurückgetrieben zu werden.

Auch wenn beide Produkte keine Blockbuster waren, reichte der Erfolg für einen Nachfolger. Greg, der bis dahin noch an Sportspiel-Ports gesessen hatte, wechselte ins *Total War*-Team: „Ich begann, an der Grafik von *Medieval: Total War* zu arbeiten", erinnert er sich. „Doch gleichzeitig startete schon das übernächste Projekt." Denn während ein Team am Nachfolger zu *Shogun* werkelte, saß ein zweites Team bereits an der eigentlichen Revolution: „*Rome* sollte komplett dreidimensional werden", blickt Greg zurück, „mit Soldaten, die sich absolut flüssig über die Landschaft bewegten. Die Technik dafür nahmen wir aus unseren Sportspielen."

Für *Medieval* aber sollte noch einmal *Shogun* die Grundlage darstellen, Sprite-Grafik erneut mit 3D-Terrain kombiniert werden. Greg erinnert sich: „Wir hatten die Vorgabe, die alte Engine so weit auszureizen wie nur möglich. Die Landschaften sollten europäischer werden. Ich erinnere mich, dass wir viel Zeit in die 3D-Porträts investierten. Wir ersannen einfache Routinen, um möglichst viele 3D-Köpfe zu generieren."

Medieval verbesserte praktisch jeden Aspekt von *Shogun*: Die Grafik war schöner, die Vielfalt der Schlachtfelder größer, die Spielwelt weitläufiger, die Armeegröße höher und die Spielmechanik komplexer. So gab es Burgbelagerungen, viel mehr Einheitentypen und auch Figuren („Agenten"), die nur auf der Strategieebene, also in den Provinzen, eingesetzt wurden, nicht auf dem Schlachtfeld. Nur der Thronsaal entfiel. Als *Medieval* im August 2002 erschien, nur zwei Jahre nach dem Erstling, traf es auf übermächtige Konkurrenz: *Warcraft 3*, *Die Sims* und ein *Die Sims*-Add-on blockierten die Spitze der PC-Charts. Immerhin, *Medieval* schaffte es auf Platz 4.

Dank der regelmäßigen Arbeit für EA an deren FIFA- und Rugby-Titeln hatte CA mittlerweile ein eigenes Motion-Capturing-Studio. Scott Pitkethly, Serienveteran und heute Tech-

» [PC] Belagerungen stellten einen wichtigen Teil von *Rome* dar – inklusive einstürzenden Mauern und Gemetzel in den Straßen.





» [PC] Die Jahreszeiten veränderten nicht nur die Schlachtfelder, sondern (ab *Rome*) auch die Kampagnenkarte.

nischer Direktor, verrät, warum das so wichtig war: „Vermutlich besaß kein anderer Entwickler unserer Größe ein solches Studio. Es erlaubte uns, bessere Animationen hinzubekommen als irgendwer sonst im RTS-Bereich." Und noch etwas liehen sich die Entwickler von den Sportspielen: den dynamischen Kommentator. *Rome* war das erste Strategiespiel, bei dem der General – halbwegs kontextsensitiv – vor der Schlacht eine aufputschende Rede hielt. Oder besser: brüllte.

Zurück zu Scott: „*Rome* sollte revolutionär werden. Wir probierten viele Sachen aus, die es nie ins Spiel geschafft haben. So ließen wir den Strategiemodus ebenfalls in Echtzeit ablaufen. Wir haben aber schnell kapituliert, denn wie sollte man zwei derart unterschiedliche Zeitskalen zusammenbringen?" Dafür wurde nun auch die Landkarte dreidimensional. Außerdem ließ man vom alten Provinzen-System ab, auf dem man Armeefiguren wie bei einem Brettspiel verschob: Die Kampagnenkarte bestand nun aus kleinen Kacheln, über die man die Armeen, immer noch rundenweise, bewegte.

Wiederum ein Jahr später, also 2003, erschien das Add-on *Viking Invasion*, das auf einer kleineren Karte, eben den Britischen Inseln und Irland, spielte. Übrigens kehrte die Serie erst 2018 dorthin zurück, mit *Thrones of Britannia*. ▶

» [PC] *Rome* bot offiziell nur drei (römische) Fraktionen; mit einfachen Mods konnte man jedoch auch andere Parteien übernehmen.



MASTER STRATEGIST

Die wichtigsten Strategien für *Total War*-Generäle.



FLANKENANGRIFFE

■ Die ungeschützten Seiten eines Feindverbands anzugreifen ist die wohl wichtigste Taktik in der Serie. Am gefährlichsten ist eine Attacke von hinten mit Kavallerie, aber auch der gleichzeitige Angriff von beiden Seiten ist sehr effektiv.



BOGENSCHÜTZEN

■ In praktisch allen Serienteilen ist es eine gute Idee, mit Fernkämpfern den Gegner zu dezimieren, bevor es zum Nahkampf kommt. Dann empfiehlt es sich, die Fernkämpfer von den Flanken aus in das Gemenge schießen zu lassen.



AUF DEN GENERAL!

■ Ein toter General senkt sofort die Moral seiner gesamten Armee, ein toter Fraktionsführer kann das Ende der gesamten Fraktion bedeuten. Also versucht immer, den gegnerischen Anführer zu töten (was euch die KI oft sehr leicht macht).



MASSE ODER KLASSE?

■ Obwohl sich Klasse (also hohe Kampfwerte und Moral) fast immer auswirken, ist Masse nicht zu unterschätzen: erstens für Umzingelungstaktiken, und zweitens, um feindliche Fernkampf-Stellungen einfach zu überrennen.

HÖHENVORTEIL

■ In den meisten *Total War*-Teilen greift der Computergegner gerne den Hügel hinauf an, auf dem ihr euch platziert habt. Gut so – für euch: Wer oben steht, schießt weiter und spart Kräfte, während die aufwärts kämpfende Armee leichter ermüdet.



HAMMER UND AMBOSS

■ Von hellenischen und römischen Armeen gerne angewandt: Während ein „Amboss" aus defensiver Infanterie (wie Speerträgern) den Gegner aufhält, umgeht ihn eine schnelle Truppe aus Kavallerie oder beweglicher Infanterie und treibt ihn gegen die Defensivlinie.



PLÄNKELN

■ Sofern der Gegner wenige Bogenschützen hat, ist es eine gute Taktik, Speerwerfer und ähnliche Truppentypen dazu einzusetzen, mittlere und schwere Infanterie zu attackieren. Diese sind zu langsam, um sich zu wehren. Vorsicht aber vor Kavallerie!



WALD-HINTERHALT

■ Wälder schützen euch vor den Blicken (und Pfeilen) der Gegner – Wälder auf Hügeln sind gute Abwehrstellungen. Kavallerie in Wäldern entlang der feindlichen Marschroute kann überfallartig unvorsichtige Schützen- oder Geschützeinheiten attackieren.



MEISTER-HAFTE MODS

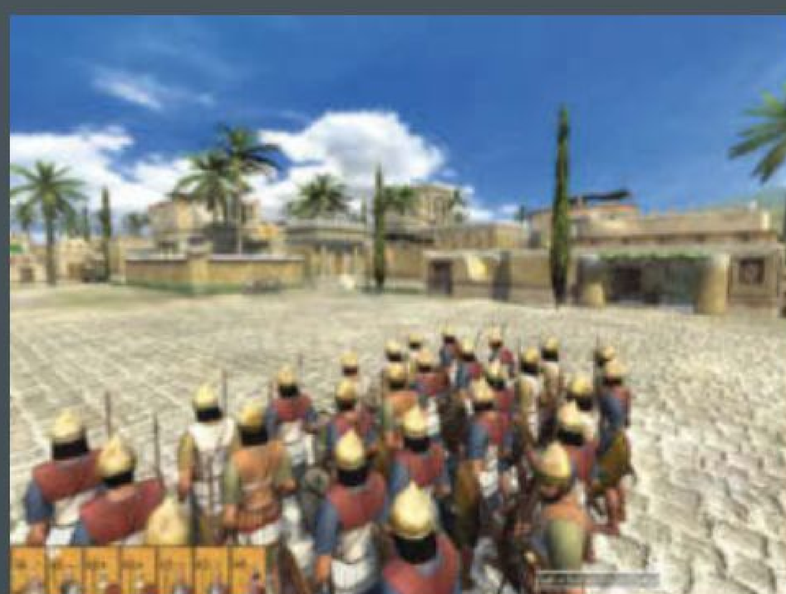
Die besten Mods für die *Total War*-Serie.

THE THIRD AGE



■ Diese *Medieval 2*-Fanmod spielt nach dem Ringkrieg, ist aber für jeden Mittelerde-Fan sofort verständlich. Wirklich alles wurde umgemodelt: Karte, Fraktionen, Kampfeinheiten, ja sogar die Gefechtskarten (auch wenn nicht alle davon gut spielbar sind). Die KI-Probleme löst diese Mod nicht, aber sie bietet dennoch viel Spielspaß für 0 Euro.

EUROPA BARBARORUM



■ Ebenfalls auf *Medieval 2* baut diese Mod auf, die quasi das bessere *Barbarian Invasion* (das offizielle Add-on von *Rome*) sein möchte. Die Barbarenvölker werden deutlich detaillierter und unterschiedlicher dargestellt, allgemein ist die Kompexität größer.

THE AMERICAN REVOLUTION



■ Bis auf eine Tutorial-Minikampagne in *Empire* hat sich Creative Assembly noch nie um den Revolutionskrieg in Nordamerika gekümmert. Diese Mod möchte das ändern, mit realistischen Truppentypen und historischen Startpositionen der Armeen.

BROKEN CRESCENT



■ Obwohl uns bereits *Medieval* auf Kreuzzüge ins Heilige Land führte, war der Mittlere Osten noch nie der Kern eines Serienteils. Anders *Broken Crescent:* Die Strategiekarte wird nach Osten verschoben, es gibt über 300 Truppentypen und etliche neue Features.

THE GREAT WAR

■ Mit moderner Kriegsführung haben die formationsbasierten Kämpfe der Serie wenig gemein, weshalb sich Creative Assembly bislang nicht an diese Epoche traute. Doch geschickte Modder haben den Beweis erbracht, dass sie auch ein Weltkriegsszenario in *Total War* verwirklichen lässt.



» [PC] Die Seeschlachten von *Empire* (die in vorherigen Serienteilen einfach ausgewürfelt wurden) sahen toll aus, waren aber schwer zu steuern und spielerisch unergiebig.



» [PC] Die Kampagnenkarte in *Empire* erstreckte sich über etwa die Hälfte des Erdballs: Drei Kontinente und mehrere Seegebiete waren enthalten.

Mit der komplett in 3D gehaltenen Engine konnte *Rome* die Immersion noch steigern: Nun stand man wirklich auf Augenhöhe neben den eigenen Soldaten, sah die feindlichen Krieger direkt auf sich zurennen. Wenn man denn wollte – denn das schmutzige Geheimnis der *Total War*-Serie ist, dass man die Kämpfe nur selten aus der Nähe betrachtet: Dabei geht jegliche Übersicht verloren, weshalb der gewiefte Sofa-General die Schlachten meist weit herausgezoomt kommandiert – also im Prinzip so, wie es *Total Annihilation* schon 1997 bot. Aber immerhin: Auf Screenshots und in Werbetrailern macht sich das Kampfgetümmel gut, und ja, ab und zu gönnt man sich dann mal die „Mittendrin statt nur dabei"-Perspektive.

Das heißt aber nicht, dass der Schritt von 2D zu 3D keine große Verbesserung dargestellt hätte, denn auch weggezoomt sah die Grafik viel besser aus und bewegten sich die Truppen viel authentischer. Die Umstellung war nicht einfach, wie Scott sich erinnert: „Sobald du von einem 2D-Sprite zu einem 3D-Modell wechselst, muss die grafische Qualität sehr viel besser sein, sonst sieht das schrecklich aus. Wenn zwei Sprite-Soldaten kämpfen, spulst du einfach ihre Animation ab, wenn sie



» [PC] *Rome 2* erschien in keinem guten Zustand, wurde aber jahrelang von Creative Assembly weitergepflegt und ist nun auf einem guten Niveau.

» [PC] In *Shogun 2* wurden die alten Belagerungsschlachten über Bord geworfen, stattdessen konnten quasi alle Infanteristen die Mauern erklimmen.





» [PC] Die Musketeneinheiten in *Napoleon* (und *Empire*) veränderten die Kämpfe deutlich.

» Ich dachte mir: Wow, ich arbeite für eine Firma, die in einer TV-Show ist. « SCOTT PITKETHLY

im richtigen Abstand zueinander sind. Doch wenn du dasselbe mit 3D-Kämpfern versuchst, bekommst du Probleme."

Plötzlich nehmen Kollisionsabfragen, zueinander passende Animationen und vor allem die optische Interaktion der Figuren einen enormen Stellenwert ein. Doch der Aufwand lohnte sich: *Rome: Total War* wurde zum Meilenstein für Creative Assembly, als es 2004 erschien. Es machte das Studio zu einem Big Player. „Vorher hatten wir eben Sportspiele konvertiert. Das ist einfach nicht so prestigeträchtig. Doch plötzlich standen wir im Rampenlicht", freut sich Greg. „Wir wurden in eine TV-Show namens ‚Bad Influence' eingeladen!"

Das blieb nicht das einzige Mal, dass *Rome* im Fernsehen auftauchte: Der History Channel verwendete eine spezielle Version der Engine, um historische Gefechte für seine Decisive-Battles-Serie nachzustellen. Und die britische TV-Reihe „Time Commanders" nahm das Spiel her, damit Geschichtsfans ihre Strategien gegeneinander ausprobieren konnten.

Rome erhielt zwei Add-ons, von denen *Barbarian Invasion* (2005) das wichtigere war; es folgte wie schon *Mongol Invasion* der Idee, dass ein satt gewordenes Großreich von außen attackiert wird, und führte einige Neuerungen wie nächtliche Schlachten ein. 2006 folgte *Alexander The Great*, das zwar einen großen räumlichen und zeitlichen Sprung (nach Osten sowie 1.000 Jahre zurück) machte, aber auch endgültig ein gravierendes Problem von *Total War* nicht mehr verbergen konnte: die mäßige KI.



Während der Computergegner auf dem Schlachtfeld noch nie der allerschlaueste gewesen war, offenbarte er auf der Weltkarte seit *Rome* ungeahnte Probleme. Der vermutliche Grund: Beim provinzbasierten System von *Shogun* und *Medieval* hatte die KI nicht viel falsch machen können (wobei sie ihre geringen Chancen, Dummes zu tun, trotzdem nutzte). Jetzt aber zog sie Armeen erratisch durch die Welt, schickte Generäle fast ohne Schutz los, ließ Städte sträflich leer und patzte beim Auffüllen angeschlagener Armeen.

Auch *Medieval 2* konnte diese Probleme nicht beseitigen, war aber ansonsten ein deutlicher Schritt nach vorn. Nie zuvor hatte es in der Serie so viele spielbare Fraktionen gegeben (nämlich 17), nie zuvor war die Grafik so prächtig gewesen. Dazu kamen etliche neue Features, etwa die Möglichkeit, feindliche Anführer zu meucheln und diese Aktionen in kleinen vorgerenderten FIlmchen miterleben zu können. Gerade in Deutschland ist *Medieval 2* der wohl populärste Serienteil.

Was aber sollte die nächste Epoche für Creative Assembly werden? Wie sollte man die bereits sehr epischen Spiele noch einmal aufregender machen? Ganz einfach: Durch Einführung des Schießpulvers – das streng genommen ja schon von den Büchsen-Ashigaru des ersten Serienteils verwendet worden war – und durch Ausdehnung der Weltkarte auf, nun ja, beinahe die ganze Welt.

James Green war einer der Designer von *Empire: Total War*, dem aus unserer Sicht ambitioniertesten und missratensten Teil der ganzen Serie. James erinnert sich: „Es gab im Team den Drang, in die Schießpulver-Ära vorzustoßen. Und das machte natürlich auch Seeschlachten nötig, denn jene Zeit war ja die Epoche des Segels." Was das – neben allerlei grafischen Verbesserungen – bedeutete: Statt wie bislang zwei komplett unterschiedliche Spielbestandteile mussten in Zukunft drei miteinander harmonieren.

Scott wirft ein: „Wenn du eine neue Engine schaffst, willst du damit die Probleme der alten beseitigen. Und das gelingt dir auch, nur schaffst du dir komplett neue Probleme. Wir haben wirklich lange gebraucht, um diese Engine zum Laufen zu bringen. Und zwar Jahre!"

Heraus kam ein Spiel, das sich zwar nach dem Release 2009 so gut verkaufte wie kein *Total War* zuvor, das Creative Assembly aber zumindest in der kritischen deutschen Fangemeinde viele Sympathien kostete. Die Seegefechte sahen klasse aus, spielten sich aber unrund und kosteten zu viel Zeit. Die Idee, neben Europa auch noch Indien und Nordamerika als große Schauplätze anzubieten und diese über Seerouten zu verbinden, klang toll. Doch die KI war sowohl strategisch als auch taktisch dumm wie Bohnenstroh. Beispiel Strategiekarte: Sollte nicht England die Nation sein, die Indien erobert – oder zumindest gute Chancen dazu hat? Nicht, wenn die KI England spielt und es schlicht nicht schafft, nennenswert Truppen dorthin zu bringen. Im Gegenzug war man als menschlicher England-Spieler so gut wie sicher vor Invasionen vom Kontinent.

In den 3D-Schlachten nahm die traditionelle Todessehnsucht der KI-Generäle geradezu bizarre Ausmaße an, auch bedingt ▶



» [PC] In *Attila* ließen sich Siedlungen komplett zerstören (aber auch wieder aufbauen).

▶ durch die viel größeren Reichweiten von Musketen und Kanonen im Vergleich zu Pfeilen und Katapulten. So faszinierend *Empire* auf dem Papier war, ach was, immer noch ist, so dysfunktional spielte es sich für alle, die sich nicht von ihren „triumphalen Siegen" gegen hilflose KI-Fraktionen blenden ließen.

Statt zwei geplante Add-ons nachzuschieben, wurde das erste, reichlich uninspirierte (*Warpath*) bereits nach sechs Monaten veröffentlicht, und aus dem zweiten, *Napoleon*, kurzerhand ein eigener Serienteil gemacht. Der funktionierte zwar als Spiel deutlich besser als *Empire* (vor allem, weil die Karte kleiner und größtenteils landbasiert war), hatte aber nicht dessen weltumspannende Faszination nach dem Motto „Indische Elefantenreiter gegen Rotröcke". Und es war das erste Mal, dass sich bei einem neuen Serienteil nicht zumindest das Szenario drastisch veränderte.

Mit *Total War: Shogun 2* kehrte die Serie 2011 zu ihren Wurzeln zurück – und das tat ihr gut. Wohl aufgrund der beschränkten Bewegungspfade durch das sehr gebirgige Japan schlug sich die KI strategisch wieder besser als in den vorangegangenen Teilen, und durch einen Kniff blieb die letzte Spielphase spannender: Eroberte der Spieler eine bestimmte Zahl von Provinzen, spaltete sich seine Fraktion. Laut Greg kam die „Rückkehr zum alten Papier-Stein-Schere-Prinzip" bei den Fans gut an: „Es ist vermutlich unser reinstes *Total War* – und in den Augen vieler Spieler gerade deshalb das beste." Auch die beiden Erweiterungen *Rise of the Samurai* (DLC) und *Fall of the Samurai* (Standalone-Add-on) kamen gut an, Letzteres erlaubte es, mit Schiffen in Landschlachten quasi hineinzuschießen. Doch die KI-Probleme in den Schlachten bekam Creative Assembly immer noch nicht in den Griff.

Rome 2 brachte dann ein neues Provinz-Verwaltungssystem bei gleichzeitiger Beibehaltung des feldweisen Ziehens über die große Weltkarte. Es wurde zum zweiten großen Desaster nach Empire, weil die Release-Fassung buggy und die KI geradezu lächerlich war. Anders als bei *Empire* aber blieb der Hersteller dieses Mal länger dran, patchte und verbesserte, feilte und korrigierte. Das schließlich *Emperor Edition* genannte Werk beeindruckt zwar immer noch nicht in der Abteilung „Computerhirn", ist aber mittlerweile ein spielenswertes Historienepos.

Neben gleich drei Add-ons folgte mit *Attila* 2015 ein kommerziell wenig erfolgreicher Versuch, mit der weitgehend gleichen Engine und in einer ähnlichen Epoche zu punkten. Obwohl *Attila* durchaus viele neue Features brachte (etwa einen deutlichen Story-Rahmen sowie das komplette Auslöschen von Städten), gehört es bereits heute zu den obskureren Serienteilen.

2016 brach Creative Assembly mit der Serientradition „Historie": In Partnerschaft mit dem britischen Games Workshop erschien der erste Teil einer Trilogie (und 2017 der zweite), der „Total War" mit „Warhammer Fantasy Battles" verband, also Orks und Zwerge und so weiter aufmarschieren ließ. Mit beeindruckendem Ergebnis! Aber lassen wir Greg zu Wort kommen: „Die früheren Serienteile waren dadurch limitiert, dass sie im historischen Kontext bleiben mussten, dass von ihnen Glaubwürdigkeit verlangt wurde. Doch mit Warhammer waren wir quasi alle Fesseln los!"

Auch die KI machte endlich Fortschritte, sowohl im Großen (Strategiekarte) als auch im Kleinen (Schlachten) – wobei dieser Eindruck auch daher rühren dürfte, dass aus den Generälen nun mächtige Helden mit Spezialattacken und vielen Hitpoints geworden waren – die man nicht mal eben so besiegt. Dazu kamen Flugbestien, riesige Oger, magische Sprüche und Quests – und vor allem grundverschiedene Fraktionen mit teils eigenen Spielmechaniken.

Warhammer Total War 1 und *2* lassen sich sogar per offizieller Mod zu einem gigantischen Spielbrett zusammenfassen, in dem die Paarungen dann etwa „Dunkelelfen gegen Vampirfürsten" oder „Echsenmenschen gegen Chaostruppen" lauten können. Mit Spannung darf man dem dritten Teil entgegensehen, der vielleicht 2020 kommen könnte.

Doch Creative Assembly macht auch weiterhin ihrer Kernzielgruppe, nämlich historisch interessierten Strategiespielern, Angebote: Das schon erwähnte *Thrones of Britannia* war sehr solide, noch 2019 soll die Serie in den asiatischen Raum zurückkehren, mit *Total War – Three Kingdoms*. ✱

» [PC] *Total War: Warhammer* hat die vermutlich beste KI aller Serienteile.





01 HASTINGS ENGLAND

■ 1066 war das Schicksalsjahr der Britischen Inseln, Dänen, Briten und Normannen kämpften um die Vorherrschaft. Es gewannen, wie jeder historisch Interessierte weiß, die Normannen. Und zwar bei Hastings, wo die zuvor vom Kampf gegen Harald Hardrada geschwächte Armee von König Harold den nordfranzösischen Truppen von Wilhelm dem Eroberer unterlag.

02 SCHLACHT AN DER TREBIA NORDITALIEN

■ Diese berühmte Schlacht öffnete Hannibal nach seiner Alpenüberquerung und einem ersten Gefecht weiter nördlich den Weg nach Süditalien. Die zahlenmäßig doppelt so starken Römer unterschätzten Hannibal und verloren 20.000 Mann. Die Karthager verloren weniger, allerdings alle bis auf einen Kriegselefanten. Von da an war Rom für geraume Zeit in der Defensive.

03 WATERLOO BELGIEN

■ Nachdem der verbannte Napoleon triumphal nach Paris zurückgekehrt war, begann die Uhr zu ticken: Würde er es schaffen,

SCHLÜSSEL-SCHLACHTEN

Einige der bedeutsamsten Feldzüge und Schlachten der Geschichte lassen sich in den bisherigen *Total War*-Teilen nachspielen.

> »*Shogun 2* hatte eine andere Philosophie, es war eine Art Neufassung.« JAMES GREEN



seine Gegner einzeln zu vernichten, bevor sie sich vereinen konnten? In Waterloo vermochte er die Briten unter Wellington nicht zu schlagen – und als die Preußen die Schlacht erreichten, war die Schlacht endgültig.

04 HUNDERTJÄHRIGER KRIEG FRANKREICH UND ENGLAND

■ In Wahrheit eine Abfolge mehrerer Kriege zwischen Frankreich und England, deren wohl berühmteste Schlacht die von Agincourt war. In den beiden *Medieval*-Teilen kann es zur Wiederholung dieses Konflikts kommen – aber natürlich auch zu diversen anderen Konstellationen.

05 DIE FELDZÜGE VON ODA NOBUNAGA JAPAN

■ Nobunaga war der erste der drei „Reichsgründer", denen es gelang, das in Fürstentümer zersplitterte Japan mit Gewalt und Diplomatie zu einen. Das lässt sich so ähnlich in *Shogun* nachspielen, aber auch mit der historischen Kampagne Nobunagas (einer Abfolge historischer Schlachten).

06 MONS BADONICUS BRITANNIEN

■ Die Schlacht am Mons Badonicus ist historisch nicht sicher verbrieft oder auch nur geografisch verortet, könnte aber von Ambrosius Aurelianus (der dann von späteren Schreibern zu König Artus umgedichtet wurde) mit einer Armee aus Romano-Briten gegen die eindringenden Angelsachsen geführt worden sein.

07 DIE BELAGERUNG VON SPARTA HELLAS

■ Nachdem Rom König Pyrrhus aus Italien geworfen hatte, wollte er sich Sparta untertan machen. Die „Belagerung von Sparta" ist als Titel missverständlich, denn im Gegensatz zu Athen hatte Sparta keine Stadtmauern. Obwohl der Hauptteil der spartanischen Armee auf Kreta kämpfte, gelang es den Verbliebenen, die Invasoren abzuschlagen.

08 DIE INVASION DER HUNNEN UNGARN

■ Attila der Hunnenkönig führte seine Reitervölker gegen Ostrom, Westrom und die gemäßigten „Barbaren" in Mittel- und Westeuropa. Im gleichnamigen Serienteil *Attila* verfügt er über die besten Soldaten und eine besondere Spielmechanik: Die Hunnen sind nicht sesshaft und können sich rasend schnell über die Karte bewegen.

09 DER DRITTE KREUZZUG JERUSALEM

■ In beiden *Medieval*-Spielen gibt es die Kreuzzüge als Spielfeature, doch im zweiten Teil könnt ihr auch eine historische Kampagne mit aufeinanderfolgenden Schlachten spielen, die euch den dritten Kreuzzug als Richard Löwenherz erleben lässt.

10 TRAFALGAR SPANIEN

■ Eine der wichtigsten Seeschlachten der Geschichte, mit der sich England für lange Zeit die Vormacht zur See sicherte: Eine riesige Armada aus französischen und spanischen Kriegsschiffen unterlag bei Trafalgar einer kleineren englischen Flotte. *Napoleon* lässt euch die Seeschlacht nachspielen.

11 DIE MEIJI-RESTAURATION JAPAN

■ Den Bürgerkrieg zwischen dem traditionell gesinnten Shogunat und den Modernisierern (die den von den Shogunen marginalisierten Kaiser mit Hilfe westlicher Technologie wieder zum Herrscher Japans machen wollten) erlebt ihr im Standalone-Add-on *Fall of the Samurai*. Die Modernisierer gewannen.

Empire Total War

DAS UNVOLLENDETE GROSSWERK



» HERSTELLER: CREATIVE ASSEMBLY (SEGA)
» ERSCHIENEN: 2009
» HARDWARE: WINDOWS, MAC OS

Von Jörg Langer

Wie viele Stunden ich seit dem Erstling *Shogun* in die *Total War*-Spiele gesteckt habe, weiß ich nicht. Aber es dürften eher 2.000 als 1.000 gewesen sein. Anhaltspunkt dafür: Selbst in *Empire,* das ich für die größte Enttäuschung der Serie halte, habe ich rund 150 Stunden investiert. Es ist eben aufwendig, nicht nur die ganze Landkarte zu erobern, sondern etliche der Schlachten auch noch selbst in 3D-Echtzeit zu kommandieren.

Nachdem ich im *Total War*-Schwerpunkt über *Empire* geschimpft hatte, packten mich leichte Zweifel: Vielleicht hat sich ja seit damals etwas am Spiel getan? Der letzte Patch stammt aus 2010, ich hatte bereits 2009 die Lust am KI-schwachen Werk verloren. Also gebe ich *Empire* eine neue Chance.

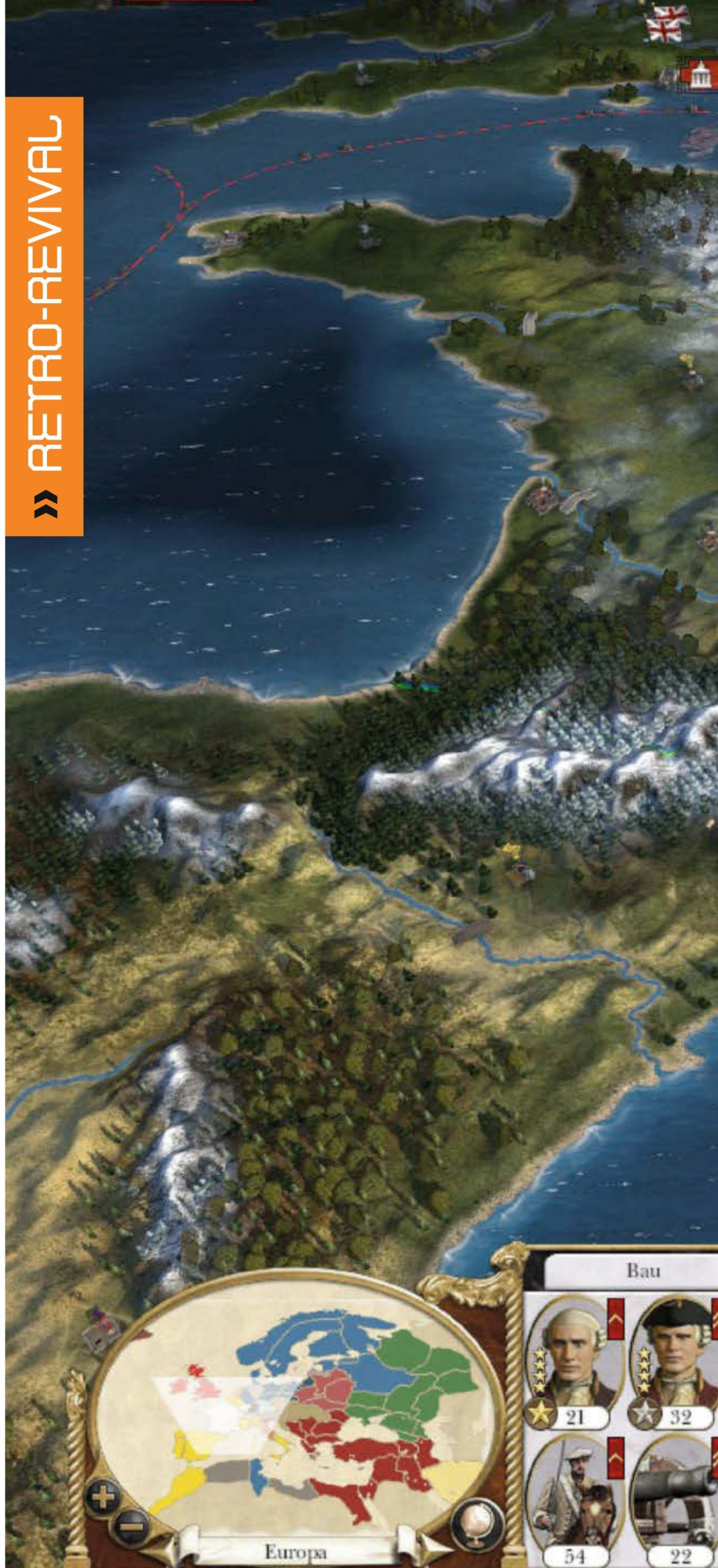
In *Empire Total War* übernehme ich im Jahr 1700 nach Christus eine von zwölf Großmächten, die sich um Europa, die Neue Welt sowie Indien streiten. Zwischen diesen drei großen Maps liegen noch mehrere Seegebiete, in die man Handels- oder Kaperflotten schicken kann. Ich kümmere mich um meine Städte und Ländereien sowie um Forschung und Agenten, rekrutiere Truppen und betreibe Diplomatie mit rund 40 anderen Staaten. Kommt es zur (See-)Schlacht, kommandiere ich das Geschehen als allmächtiger General respektive Admiral in pausierbarer Echtzeit und in 3D.

Ich entscheide mich für das Königreich Spanien – und freue mich über Besitztümer in halb Europa und entsprechend viele Nachbarn. Zudem muss ich mich um meine Kolonien in der Karibik und der Neuen Welt kümmern. Außerdem erhalte ich gleich zu Beginn eine Mission: Mein Protektorat Neu-Spanien wird sich mir anschließen, wenn ich Trinidad, Curacao und Texas erobere. Dummerweise treiben sich auch die Engländer, Niederländer, dreizehn Kolonien (Vorläufer der USA), Piraten sowie diverse Indianervölker in Amerika herum.

Alles sehr faszinierend! Aber o weh, wie schon 2009 prasseln im Jahrestakt die Kriegserklärungen von Kleinstaaten rein, die ich danach zerquetsche. Wenn sie nicht, wie das mächtige Westfalen (hüstel) aus dem Nichts Truppenmassen herbeizaubern, derer sich die Großmacht Spanien kaum erwehren kann. Wie damals ziehen die KI-Armeen erschreckend planlos herum. Sie schaffen es, Städte anzugreifen, leisten sich aber immer wieder etliche kapitale Fehler. Bin ich mit anderen Mächten verbündet, stellen sie zur Abwehr Truppen neben meine Städte (gut!), die sie dann dauerhaft „vergessen" (schlecht!). Und auch in meiner 2019er-Partie ist, zumindest in den ersten 40 Zügen (20 Spieljahren), kein einziger britischer Rotrock in Indien aufgetaucht. War da nicht was, Kronkolonie des Empires und so?

Aber die Schlachten! Sie sehen dank Ultra-Grafikeinstellungen noch heute toll aus. Ich kann darin meine Uniformierten hinter Mauern Deckung suchen oder Gebäude besetzen lassen; beides ging, außer beim direkten Nachfolger *Napoleon Total War*, nie wieder. Und trotz der künstlichen Dummheit (selten entkommt ein feindlicher General lebend …) bieten die Echtzeit-Schlachten eine gewisse Herausforderung. Denn was die KI nicht im Kopf hat, hat sie, je nach Schwierigkeitsgrad, in der Truppenmasse. Und so vergnüge ich mich in etlichen Unterzahl-Gefechten damit, den auch als Verteidiger stets zuverlässig angreifenden CPU-Feind in meine Schützenreihen-Trichter laufen zu lassen. Sind seine Regimenter nahe genug heran, lasse ich meine Artillerie von Kanonenkugeln auf Kartätschen wechseln und mähe die feindlichen Reihen nieder, als wären sie Sonnenblumen in einem Orkan. Ach, die Freuden des Sofa-Generals!

Ich hatte durchaus meinen Spaß. Aber eben nur einen Tag lang. Und nun bin ich mindestens zehn weitere Jahre sauer auf Creative Assembly, dieses potenzielle Meisterwerk nie mit einer halbwegs kompetenten KI ausgestattet zu haben. Noch nicht mal der Ausweg „Partie gegen einen Freund" steht mir offen: Es gab zwar eine Beta für die Multiplayer-Kampagne, aber sie schaffte es nie ins Spiel. *





London, England
Amsterdam, Niederlande
Hannover, Hannover
Berlin, Brandenburg
Dresden
Köln, Rheinland
Brüssel, Flandern
1603
2.1m
Paris, Frankreich
Stuttgart, Württemberg
Straßburg
München
Mailand, Lombardei
Turin, Savoyen
Genua, Ligurien
Bastia, Korsika
Handelsroute Spanien (Sie)
Spanien 566
Brüssel, Flandern
Rekrutierung
Infrastruktur
Armee
60 60 24 160 160 160 29 60
24 29 103 160 160 109 78 148
57
1713

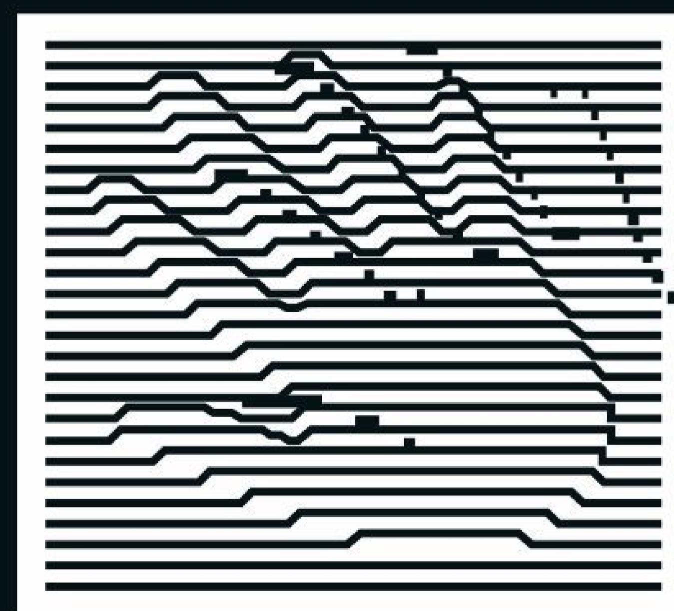






RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

The BITMAP BROTHERS



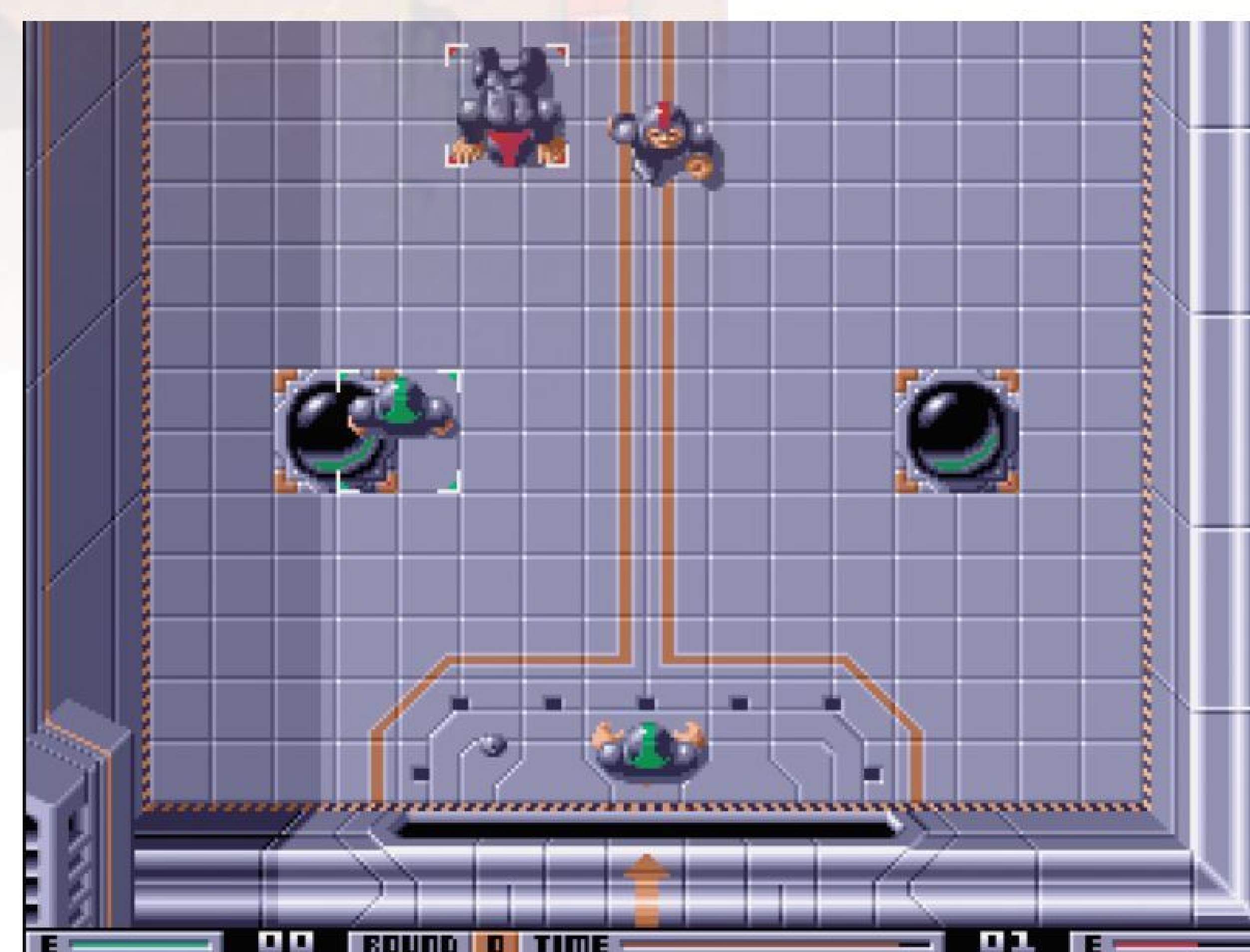
Obgleich sie gar nicht verwandt waren, vertrauten sich die Bitmap Brothers blind und verbrachten sogar oft ihre Freizeit gemeinsam. Vor allem aber setzten sie sich gekonnt in Szene – und wurden so zu den ersten Rockstars der Spielebranche.











» [Amiga] Die Entwicklung von *Speedball* dauerte nur sechs Wochen, das Feintuning allerdings vier Monate.

Mike Montgomery, den wir bereits in der vorigen Ausgabe von Retro Gamer interviewten, ist natürlich der erste Ansprechpartner, wenn es um den Werdegang der Bitmap Brothers geht. 1987 gründete er das britische Softwarestudio zusammen mit Eric Matthews und Steve Kelly.

Als wir früh im Gespräch äußern, dass die Bitmap Brothers vermutlich die allerersten Rockstars unter den Spieleentwicklern waren, fährt er uns sofort in die Parade: „Was heißt da ‚vermutlich'? Lass mich eines klarstellen: Wir waren die ersten Rockstars. Und zwar mit Absicht." Das kleine Team aus London stellte sich von Anfang an gegen die übliche Praxis der Publisher, die Programmierer, Künstler und Musiker, die die eigentliche Arbeit geleistet hatten, in den Hintergrund zu rücken oder gar nicht erst zu übernehmen. Bitmap Brothers war anders.

Mike stimmt sofort zu: „Die Publisher ernteten die Lorbeeren und niemand wusste damals, wer wirklich der Entwickler war. Sie wollten die Programmierer nicht bekannt machen, da sie glaubten, dass dies deren Position stärken könnte, was aber natürlich kompletter Unsinn war."

Nur wenige Monate später erschien 1988 der erste Titel des Teams: das Ballerspiel *Xenon* für den Atari ST. Die Bitmap Brothers erwähnten sich selbst auf dem Intro-Bildschirm, und beim Start erschien sogar Erics Gesicht und verkündete: „Level One". Auf der Rückseite der Schachtel fand sich links unten der unbescheidene Hinweis, dass *Xenon* eine „Mega creation from the Bitmap Brothers" sei. Und dies war erst der Anfang!

Schon nach kurzer Zeit entpuppte sich *Xenon* als Hit – nicht nur auf den 8- und 16-Bit-Systemen, sondern auch in der Spielhalle. Dies gab den Bitmap Brothers einen gewissen Verhandlungsspielraum, den sie bei ihrem darauf folgenden Titel *Speedball* auch weidlich ausnutzten. Image Works, ein Label von Mirrorsoft, gewährte dem Team volle Kontrolle über zahlreiche Aspekte des Spiels, von dessen Titel bis zur Art und Weise, wie es in den Läden präsentiert werden sollte. Die Bitmap Brothers durften sogar mitentscheiden, wo und in welcher Größe ihr Logo auf der Packung zu sehen war.

„Wenn Image Works unseren Namen nicht auf die Schachtel gedruckt hätte, hätten wir nicht bei ihnen unterschrieben", erklärt Mike. „Und ▶



» [Atari ST] Die Grafik zu *Xenon* stammte von Eric Matthews.



» [Amiga] *Speedball 2: Brutal Deluxe* hatte viele Verbesserungen zu bieten.





» Bei dieser Konzeptzeichnung zu *The Chaos Engine* zeigt sich das Talent von Dan Malone.

falls das nun zickig klingt – oder sagen wir besser: selbstbewusst – na ja, genau so waren wir eben drauf."

In vielerlei Hinsicht war *Speedball* der perfekte Titel für die Bitmap Brothers, um ihren Ruf als Rockstars der Entwicklerszene aufzubauen. Damals zog das Team in ein neues Büro am Nordufer der Themse um, das zwar ein wenig heruntergekommen war, dafür aber umso trendiger aussah – der perfekte Arbeitsplatz für Entwickler, die nichts mit dem Klischee zu tun haben wollten, Spiele im heimischen Schlafzimmer zu programmieren.

» Wenn Image Works unseren Namen nicht auf die Schachtel gedruckt hätte, hätten wir nicht unterschrieben. « MIKE MONTGOMERY

Auch die Marketingabteilung von Mirrorsoft ruhte nicht und veröffentlichte fleißig Fotos von Mike, Eric und Steve in coolen Posen. Darunter war eine Aufnahme vor dem Hubschrauber von Robert Maxwell, dem Inhaber der Mutterfirma von Mirrorsoft, Mirror Group Newspapers. Mit seiner Ray-Ban-Sonnenbrille, der Lederjacke und den Skinny Jeans sah zumindest Eric darauf tatsächlich wie ein Star aus. So kamen die Zeitschriften an Bilder, wie sie eher für Musikmagazine üblich waren – sie hatten nichts gemein mit den Nerds, die sich sonst in der jungen Branche bei schlechtem Kunstlicht über ihre Tastaturen beugten. Die Bitmap Brothers wollten als erfolgreich, wohlhabend und cool erscheinen.



Die DNS der Bitmap Brothers



Wiedererkennbarkeit

Die Bitmap Brothers schufen viele unvergessliche Charaktere. Wer erinnert sich nicht an Zod aus *Z*, Barry, Colin und Justin aus *Speedball 2* oder die beiden Kämpfer aus *The Chaos Engine*?

16-Bit-Systeme

Die Blütezeit der Bitmap Brothers war ganz klar die 16-Bit-Ära, also die Zeit von Amiga und Atari ST. Ihre Titel setzten nicht nur Maßstäbe bei der Grafik und der Technik, sondern auch bei der Spielmechanik.

Stilsicherheit

Xenon, *Xenon II*, *Speedball* und *Speedball II* kamen alle in ähnlicher Chrom-Optik daher, während *The Chaos Engine* auf einen Industrial-Look setzte.

Schwierigkeitsgrad

Wenn ihr nicht gerade ein Profispieler wart, hattet ihr vermutlich ziemlich an den Spielen zu beißen. Der Schwierigkeitsgrad war Absicht, denn laut Mike Montgomery „mochte niemand einfache Spiele".

Science-Fiction

In den meisten Titeln der Bitmap Brothers fanden sich Anklänge an Science-Fiction, von der Weltraum-Ballerei *Xenon* bis zu *Speedball* und natürlich *The Chaos Engine* mit seinem Steampunk-Stil und den Zeitreisen.





» [Amiga] Eigentlich sollten bei *The Chaos Engine* drei statt nur zwei Spieler kooperieren können.

Die Wirklichkeit sah allerdings ein wenig anders aus. „Wir hatten leider nie genügend Geld", bedauert Mike. „Wir waren zwar Stars, aber Leute wie David Darling *[Mitbegründer von Codemasters, Anm. d. Red.]* scheffelten das große Geld. Wir steckten so viel Kohle in die Entwicklung, dass kaum etwas für uns übrig blieb. Als das Bild mit dem Helikopter aufgenommen wurde, fuhr ich privat eine alte Klapperkiste." (Wie ihr dem Interview in **Retro Gamer** 2/2019 entnehmen könnt, hat Mike bis heute noch nicht „ausgesorgt", sondern arbeitet immer noch als Programmierer).

Dennoch genossen die Bitmaps die Zeit im Rampenlicht. *Speedball* wurde 1989 bei den Golden Joystick Awards als Spiel des Jahres ausgezeichnet, die Entwickler wurden zu den besten 16-Bit-Programmierern gekürt. Im selben Jahr erschien der Vertikal-Scroller *Xenon 2: Megablast,* zunächst für den Amiga und den Atari ST, und wiederum bei Image Works. Zum coolen Image der Bitmap Brothers trug diesmal der treibende Soundtrack bei, der von Tim Simenon stammte, damals besser bekannt als *Bomb The Bass*. Das Arrangieren der Musik für das Spiel übernahm David Whittaker.

Dan Malone fing 1989 bei den Bitmap Brothers an und hatte zuvor bei Palace Software gearbeitet. Auch er lobt die Musik der Spiele, die in der Folge oft von professionellen DJs geschrieben wurde. „Ich war ein großer Musikfan und ging gerne in Clubs", erläutert er. „Bei den Bitmap Brothers herrschte wirklich eine tolle Atmosphäre. Wir gingen abends sehr oft weg und hingen mit allen ab, die da waren. Das landete dann oft in der Presse. Es war kein bewusster Versuch, sich zu inszenieren oder so etwas. Wir waren einfach so."

Dan war schon lange von den Bitmap Brothers fasziniert gewesen. „Als ich Erics Grafik in *Xenon* sah und auch, was Mark Coleman bei den anderen Titeln geliefert hatte, da wusste ich: Dort will ich auch arbeiten! Ich ▶



Wo sind sie heute?



Eric Matthews

■ Matthews verließ die Bitmap Brothers 2001, nachdem er *Z: Steel Soldiers* entwickelt hatte, und wurde Design and Content Manager bei Sony Computer Entertainment Europe. Nach der Arbeit an einigen *EyeToy-* und *SingStar*-Titeln wurde er Creative Director für die London and Cambridge Studios und Senior Director und später Vice President von SCEE Worldwide Studios Europe. Diesen Posten hat er auch heute noch inne.



Mike Montgomery

■ Montgomery hält die Rechte an den Spielen der Bitmap Brothers und vergibt sie ab und zu an Interessenten. 2004 gründete er zusammen mit seinem alten Freund Jon Hare von Sensible Software die Tower Studios und portierte *Sensible Soccer* und *Cannon Fodder* auf mobile Geräte. Heute lebt er auf der Isle of Wight, sein Geld verdient er als Programmierer. In **Retro Gamer** 2/2019 findet ihr ab Seite 114 ein ausführliches Interview mit Mike.



Steve Kelly

■ Kelly arbeitete als Programmierer an *Z: Steel Soldiers* und verließ die Bitmap Brothers kurz darauf. Danach programmierte er keine Spiele mehr und arbeitet dem Hörensagen nach in der Webentwicklung. Über ihn gibt es nur sehr wenige Informationen. Er weigerte sich – genau wie Eric Matthews –, ein Interview für das großartige Buch *The Bitmap Brothers: Universe* zu geben.



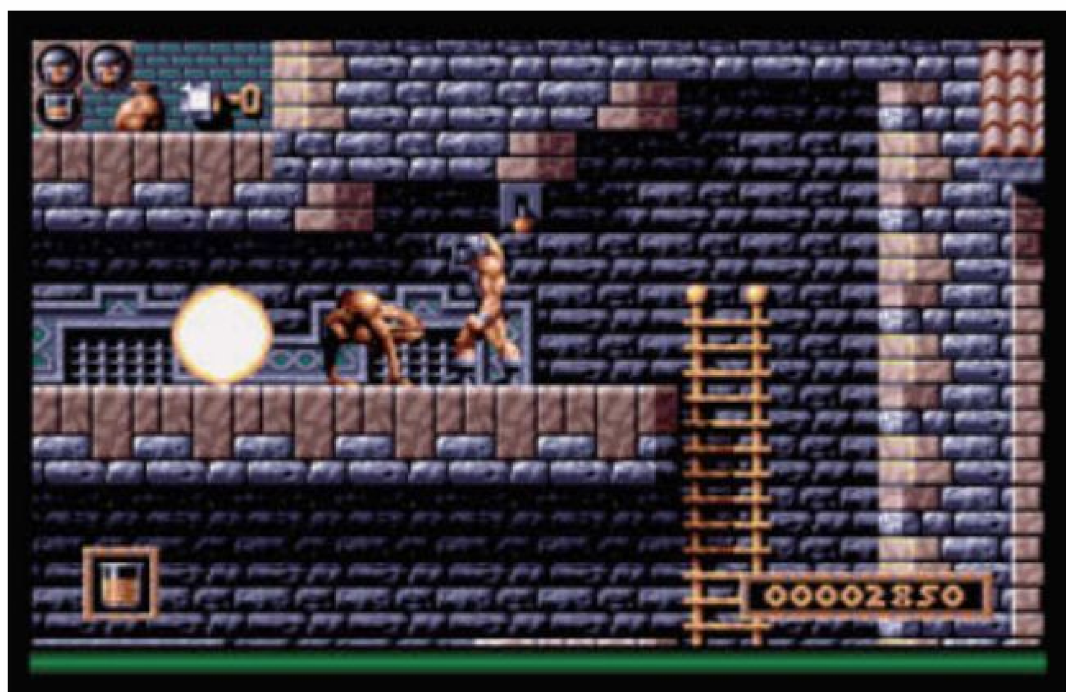
» [Amiga] *Magic Pockets* von 1991 bot großartige Animationen.



» Mit diesem Foto wollten die Bitmap Brothers demonstrieren, wie cool sie waren.

Klangkünstler

Die Musiker, die bei den Bitmap Brothers mitmischten.







John Foxx (GODS)



■ Foxx begann seine Karriere als Leadsänger bei Ultravox, unterschrieb dann bei Virgin Records und hatte als Solokünstler bescheidenen Erfolg. Später gründete er zusammen mit Tim Simenon die Electronica-Formation Nation 12 (bekannte Titel: „Remember" oder „Electrofear"), mit der er auch die Musik zu *Speedball 2* und *Gods* schrieb.

Bomb The Bass (XENON 2)



■ Tim Simenon zeichnete auch für das Projekt Bomb The Bass verantwortlich, das acht Alben veröffentlichte und dessen bekanntester Hit „Beat Dis" es 1988 bis auf Platz sechs der deutschen Charts schaffte. Die Single „Megablast" diente als Titelsong für *Xenon 2* (daher das Anhängsel im Namen des Spiels).

Betty Boo (MAGIC POCKETS)



■ Den Anfang nahm die Karriere der Künstlerin mit dem Stück „Hey DJ", das mit den Beatmasters aufgenommen wurde. Ihr Solo-Debüt „Doin' The Do" ist bis heute ihr größter Hit, schaffte es hierzulande allerdings nicht unter die Top 100. Dieser Song wurde für *Magic Pockets* als Remix aufgenommen.

▶ liebte Marks Stil, und unsere Arbeit ergänzte sich gut, obwohl wir unterschiedliche Farben und Methoden benutzten. Seine und meine Grafik definierten den typischen Bitmap-Look."

»Wir gingen abends oft zusammen weg und hingen mit allen ab, die da waren.« DAN MALONE

Zum ersten Mal wirkte Dan bei *Speedball 2* mit. „Ich probierte zwei, drei Wochen einfach nur verschiedene Dinge aus. Ich weiß noch, dass ich mich wirklich anstrengen musste, um die Perspektive richtig hinzubekommen. Das wollte einfach nicht klappen", sagt er. „Wir wollten alles größer und besser machen als im ersten Teil, und zwar mit einer Art isometrischen Ansicht aus einem 45-Grad-Winkel, was ziemlich schwierig war. Aber ich bekam viel Freiraum, um meine Kreativität auszuleben."

So entwickelte er schließlich seinen eigenen Stil, für den flächige Farben mit einigen wenigen Schattierungen typisch waren. „Es gab keinen speziellen Look, an den ich mich halten musste", erklärt Dan. „Wir stützten uns auf das erste *Speedball* und entwickelten das weiter, was Mark dort erschaffen hatte." Die Audioeffekte stammten von Richard Joseph, während die Musik von Simon Rogers kam, einem früheren Mitglied der Rockband The Fall und später von Nation 12. „Richard leistete beim Soundtrack eine hervorragende Arbeit", bekräftigt Dan.





» [Amiga] *Gods* überzeugte mit einem genialen Soundtrack und erstklassiger Grafik.

Speedball 2 war, wie jeder halbwegs Homecomputer-affine Retrofan weiß, ein absolut herausragender Titel, der mit Topwertungen überhäuft wurde. Er erschien in etwa zur gleichen Zeit wie *Cadaver*, das ebenfalls von den Bitmap Brothers stammte. Dennoch war es ein komplett anderes Spiel, nämlich ein isometrisches Fantasy-Adventure, bei dem der Spieler die Levels durch das geschickte Sammeln und Kombinieren von Objekten löste und ab und an Feinde bekämpfte.

Wie Eric erklärt, wollten die Bitmap Brothers mit *Cadaver* die Komplexität eines Textadventures mit der Spielmechanik eines Actionspiels verbinden. Doch *Cadaver* verkaufte sich nicht so gut wie andere Titel des Studios. „Wir hatten etwas wie *Dungeon Master* im Sinne – ein Adventure, das auch Actionfans ansprechen konnte. Weil das Spiel aber eher aussah wie *Knight Lore* oder *Treasure Trap*, erwarteten die Spieler auch etwas in dieser Art", gab Eric damals der *Amiga Power* zu Protokoll.

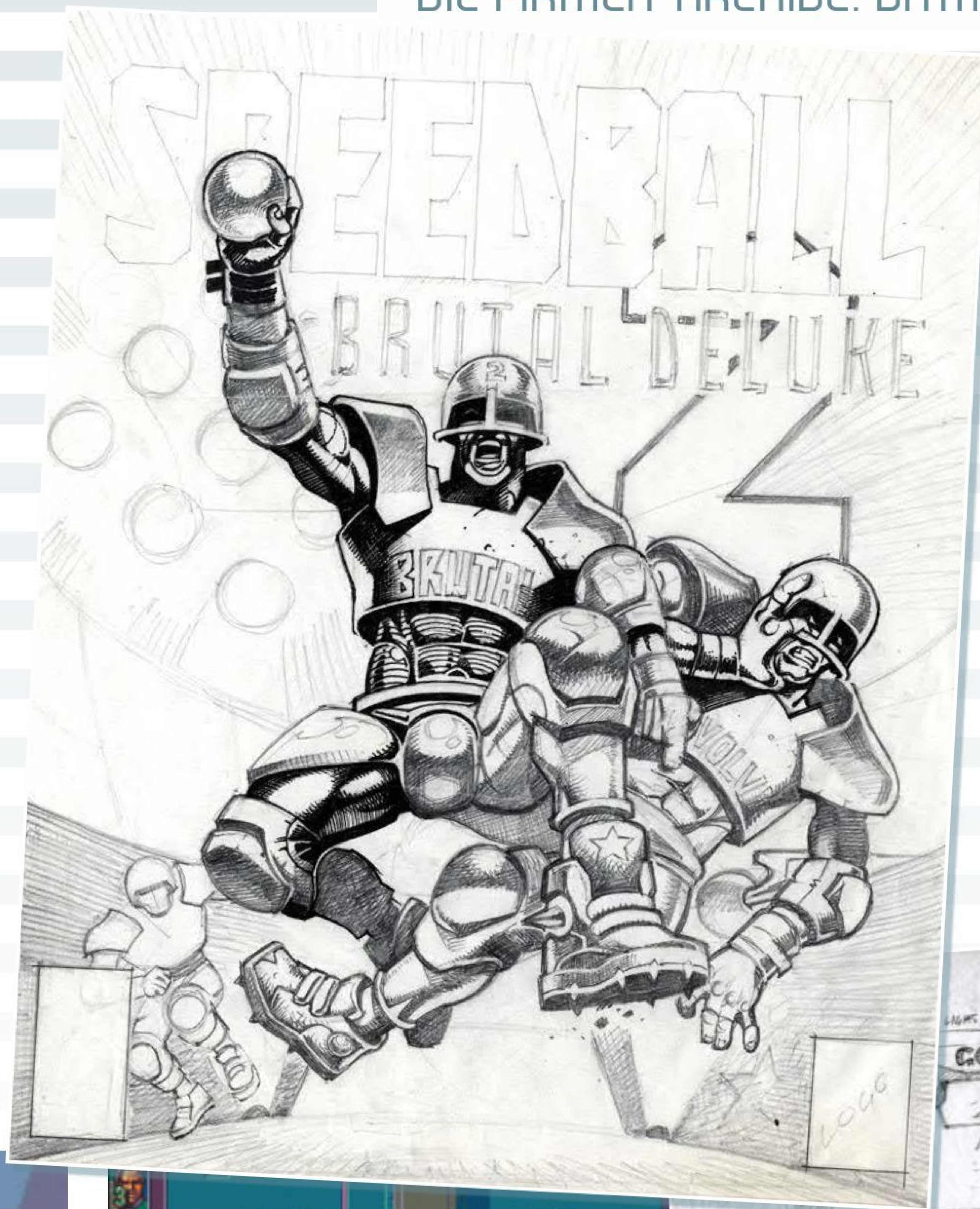
Dem Image des Studios hat *Cadaver* nicht geschadet, und man probierte sich weiter an neuen Genres aus: 1991 erschien das seltsam gemächliche Plattform-Actionspiel *Gods*, abermals mit einem Soundtrack, der von Nation 12 stammte. Der Comic-Zeichner Simon Bisley steuerte das Cover bei, während die



Joi (THE CHAOS ENGINE)



■ Joi war ein Alternative-/Dub-Dance-Duo aus Bradford, das sich zum Ziel gesetzt hatte, die bengalische Kultur in London zu fördern. Als *The Chaos Engine* 1993 erschien, hatte das Duo gerade seine Debüt-Single „Desert Storm“ veröffentlicht und komponierte den Soundtrack des Spiels, da es mit den Bitmap Brothers befreundet war.





» Eine Konzeptzeichnung für das Cover von *Speedball 2* von Dan Malone.

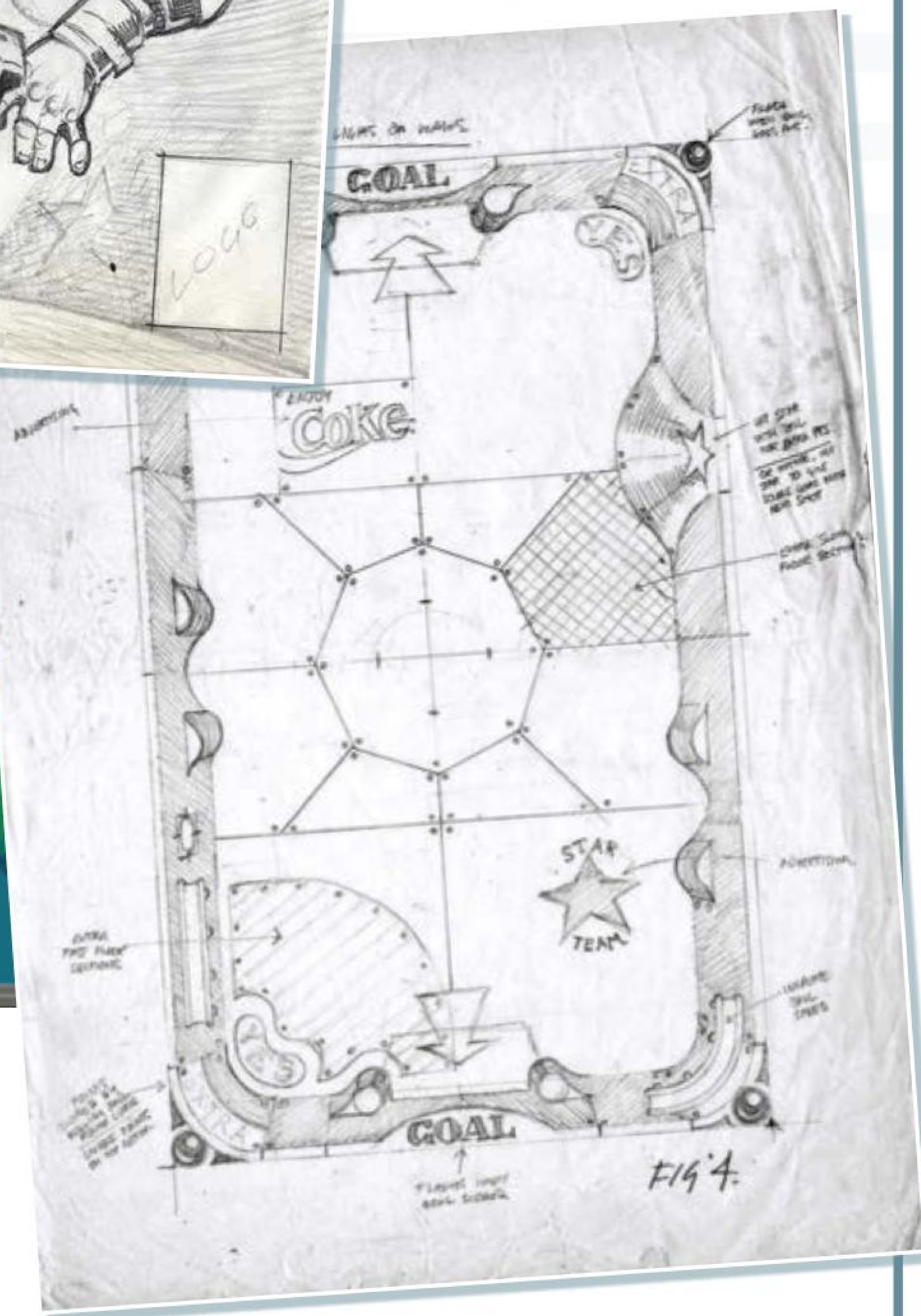
» Eine weitere Skizze von Dan Malone: das Stadion von *Speedball 2*.



» [Atari ST] Viele Strategien führten bei *Speedball 2* zum Erfolg.



» [Amiga] Der Nachfolger von *The Chaos Engine* setzte auf PvP statt auf Koop.



Entwickler der KI beibrachten, die Position und das Geschick des Spielers zu berücksichtigen.

Gods erschien bei Renegade. Diesen Publisher gründeten die Bitmap Brothers gemeinsam mit Martin Heath und Adele Nozedar von Rhythm King Records sowie einem Ex-Angestellten von Telecomsoft und Mirrorsoft, Tom Watson. Renegade war zum einen aus dem Wunsch nach besseren Bedingungen für die Entwickler entstanden, zum anderen aus reiner Notwendigkeit: Denn Mirrorsoft war plötzlich der Inhaber verstorben: Robert Maxwell war vor Teneriffa von seiner Yacht verschwunden und später tot aufgefunden worden; wie es zu seinem Ableben kam, wurde nie geklärt. Mirrorsoft wurde daraufhin von Acclaim aufgekauft.

Magic Pockets, das Musik der Sängerin Betty Boo enthielt, wurde 1991 bei Renegade veröffentlicht. Es stammte von Sean Griffiths, der seit ihren gemeinsamen Tagen bei Palace Software mit Dan befreundet war. „Ich war Eric zufällig begegnet, während wir gemeinsam abends aus waren. Da die Bitmaps ein neues Projekt brauchten, sagte Dan: ‚Holt Sean ins Boot.‘ Ein kurzes Vorstellungsgespräch, schon hatte ich ein Jobangebot“, erinnert er sich.

Sean war ein großer Fan von *Xenon 2* und hält es noch heute für „ein Meisterwerk, das ich von Anfang bis Ende durchgespielt habe“. Er fühlte sich sofort in der Atmosphäre wohl, die im Büro herrschte. „Eric war ein sehr interessanter Charakter – Designer-Klamotten, Kettenraucher, Labertasche. Das Studio war ein stylischer Arbeitsplatz und dazu gedacht, eine Kultur der Kreativität und der Andersartigkeit zu fördern.“

Dennoch waren die Mitarbeiter auch dort gewissen Zwängen unterworfen. „Mike pochte immer auf die Termine, und Eric auf die Qualität“, sagt Sean. „Normalerweise gewann Eric, bis zu dem Punkt, an dem die Verspätungen in Jahren statt in Monaten oder Wochen gemessen werden mussten.“ Genau wie Dan liebte Sean seine Freiheit. „Ich war eine Ideenmaschine und meine Kreativität spielte verrückt“, beschreibt er sein damaliges Wirken.

Bald kooperierte Renegade mit Sensible Software und Bullfrog Productions, zwei weiteren Studios mit einer ähnlichen Einstellung wie die Bitmap Brothers. Dass die Spiele in der Regel erstklassig waren, schadete natürlich ▶





» [PlayStation] *Speedball 2100* war eine maue Umsetzung von *Speedball 2* in 3D-Optik.

TV-Präsenz

Wie die Bitmap Brothers im Fernsehen landeten.

Nicht nur Teenager mit Gaming-Hintergrund, sondern auch ganz normale jugendliche Zuschauer wurden mit den Werken der Bitmap Brothers konfrontiert, als das Spiel *Xenon* im britischen Fernsehen am Samstagvormittag in einer Sendung namens „Get Fresh" zu sehen war. Das Konzept der Sendung bestand darin, dass die Zuschauer das Spiel mittels telefonischer Anweisungen steuern sollten. In Deutschland existierte ein ähnliches Format etwa bei der „Hugo-Show".

Das Ganze stellte sich für die Bitmap Brothers als äußerst vorteilhaft heraus, da *Xenon* dadurch einem sehr großem Publikum bekannt wurde. In der Folge war es das erste Amiga-Spiel, das es in die formatübergreifenden Top 40 schaffte. Die Zuschauer staunten vor allem über die einzigartige Grafik, die Standards setzen konnte.

„Für uns war es wichtig, dass unsere Titel von ausgezeichneter Qualität waren, da wir sonst die Marke beschädigt hätten, die wir aufbauen wollten", erklärt Mike Montgomery. 1991 hatte *Magic Pockets* eine ähnliche Titelrolle in der Sendung „Motormouth". Ähnlich wie bei *Xenon* riefen die Zuschauer an und brüllten Kommandos wie „Vorwärts", „Springen" oder „Schießen" ins Telefon.

„Wir hatten eine enge Partnerschaft mit dem Sender. Man half sich gegenseitig – es floss kein Geld", erinnert sich Mike. „Einmal sollte ich in der Sendung ein Interview geben. Ich war so nervös wie noch nie in meinem Leben. Niemand anders wollte es machen, aber am Ende hatte ich sogar großen Spaß dabei."



nicht. 1993 erschien *The Chaos Engine*, drei Jahre später der zweite Teil. Dan zeichnete die Grafik, die auf Konzepten von Eric Matthews und Simon Knight basierte. Zusammen mit der Musik von Richard Joseph und der Titelmelodie des britischen DJ-Duos Joi entstand ein weiterer Toptitel. „Musik ergänzt die Grafik und die Spielmechanik. Es gibt nichts Wirkungsvolleres als Musik, um Stimmungen zu erzeugen", analysiert Dan.

Immer noch waren gemeinsame Unternehmungen der Teammitglieder an der Tagesordnung. Dan und Eric gingen zusammen in Londons Kulturviertel South Bank skaten, die abendlichen Clubbesuche schweißten das Team zusammen. Doch obwohl Dan noch 1996 Bilder zu *Z* beisteuerte, verließ er kurz darauf die Bitmap Brothers: Er vermisste die kreativen Freiheiten der Anfangstage. Kein Wunder, denn für das Studio waren schwere Zeiten angebrochen.

Vor der Jahrtausendwende bewegte sich die Branche weg von 16-Bit-Spielen. Der Amiga, die Hauptplattform der Bitmap Brothers, war mittlerweile Alteisen. Auch sonst lag Veränderung in der Luft: Videospiele begannen den computerbasierten den Rang abzulaufen, Spiele wurden zu immer aufwendigeren, teureren Projekten. Die Bitmap Brothers aber setzten auf PC statt auf Konsolen und blieben unabhängig. „Heute gibt es viele Anzugträger", beschrieb Mike Montgomery damals der *PC Zone*. „Eine Menge Firmen werden von Buchhaltern geführt statt von kreativen Leuten."

Dennoch gaben die Bitmap Brothers nicht klein bei. Ed Bartlett stieß 1999 zur Firma und arbeitete als Tester an *Speedball 2100* und später als Entwickler an *Z: Steel Soldiers*, bevor er das Leveldesign für *Xenon 2000: Project PCF* kreierte. Er war ein großer Fan der Bitmap Brothers: „Ich übertreibe nicht, wenn ich sage, dass sie die Helden meiner Jugend waren", offenbart er uns. „Bei den Bitmap Brothers zu sein fühlte sich mehr wie Familienleben an als wie Arbeit", sagt er. „Viele der ersten Generation waren noch an Bord, als ich kam, aber es gab auch etliche talentierte junge Neuzugänge, die ein neues Kapitel aufschlagen wollten." Unter den neuen Talenten war auch Anthony Bowler, der 2001 als Programmierer anheuerte.

Anthony arbeitete an *Speedball Arena*, dem Nachfolger des gefloppten 3D-Titels *Speedball 2100*. Ed hatte die Vorstellung, *Speedball* als E-Sport wiederzubeleben, und fädelte einen Deal mit Epic ein. Dieser erlaubte es den Bitmap Brothers, die Unreal Engine zu nutzen. „Sie wollten unbedingt, dass ihre Engine endlich für etwas anderes genutzt wurde als für Shooter", erzählt Ed. *Speedball Arena* schaffte es bis zu einem Prototyp mit Spielern, Animationen, Musik und einer rudimentären KI, wurde dann aber eingestellt.

Noch immer war die Magie vorhanden und jeder von uns Befragte, der bei den Bitmap Brothers arbeitete, bezeichnet die Atmosphäre als bis zuletzt positiv. „Meine Karriere begann bei den Bitmap Brothers", erzählt uns Jamie Whitworth, der als Junior Designer 2001 an *Z: Steel Soldiers* mitarbeitete. Er fährt fort: „Die Firma hatte ihre ganz eigene Persönlichkeit. Man konnte die Mitarbeiter in zwei Gruppen aufteilen:

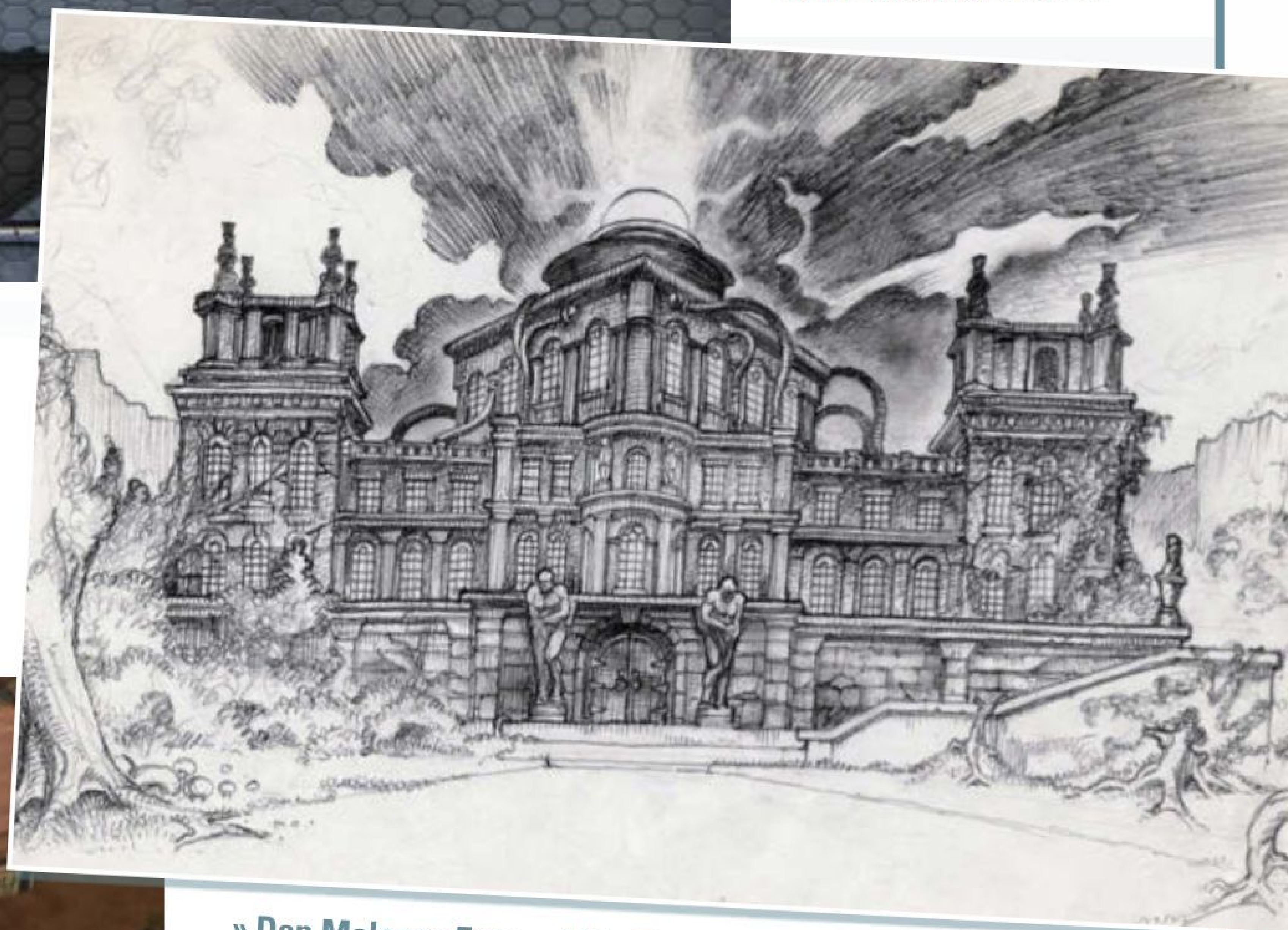


» [Mega Drive] *Gods* war auf dem Mega Drive viel schneller und dadurch auch schwerer.





» [PC] Das beliebte *Speedball 2* erschien in HD auch für den PC.



» Dan Malones Entwurf für *The Chaos Engine* wirkt düster und bedrohlich.

» Es gab sehr viele talentierte junge Neuzugänge, die ein neues Kapitel aufschlagen wollten. « ED BARTLETT

diejenigen, die schon seit den 80ern und frühen 90ern Spiele entwickelt hatten, und die nächste Generation von Entwicklern, die erst seit ein paar Jahren in der Branche tätig waren."

Jamie arbeitete an *World War II: Frontline Command*, der sich als der letzte große Titel der Bitmap Brothers herausstellen sollte. Er wurde zusammen mit Codemasters entwickelt, war aber in einem späten Stadium der Entwicklung in eine Sackgasse geraten. So musste sich Ed, inzwischen Business Development Manager, mit dem Finanzchef von Codemasters treffen und ihm drei alternative Szenarien zur Auswahl vorlegen.

„Nur eines davon hatte einen positiven Ausgang für beide Parteien zur Folge, nämlich mit der Entwicklung wie geplant fortzufahren", sagt er. „Leider war die Zusammenarbeit an einem Punkt angelangt, an dem dies nicht mehr möglich zu sein schien, ungeachtet der finanziellen Aspekte. Schlussendlich konnten wir eine Position aushandeln, bei der wir mit der Entwicklung weitermachen und das Projekt bei dem damals ganz neuen Label Deep Silver unterbringen konnten." Um bis zum nächsten großen Projekt über die Runden zu kommen, konvertierten die Bitmaps danach drei Namco-Titel auf den PC, nämlich *Kill.Switch*, *Dead To Rights* und *Pac-Man World 2*.

Doch dieses nächste große Projekt sollte es nicht mehr geben: Nach 2003 erschien nie wieder ein neues Spiel der Bitmap Brothers, sondern nur noch vereinzelt Lizenz-Remakes. Mike Montgomery, dem das Studio gehörte, ging schlicht das Geld aus. Und zwar, weil nicht nur die Entwicklung von Spielen immer teurer wurde, sondern auch die Konzepterstellung, um ein Spiel bei einem Publisher pitchen zu können: „Das kostete 300.000 bis 400.000 Pfund", so Montgomery, „und wenn es nicht zu einem Vertrag kam, war dieses Geld weg." Also schloss er das Studio, behielt aber die Lizenzen.



» [PC] *World War II: Frontline Command* war der letzte große Titel der Bitmap Brothers, ein erfolgloser Ausflug in die PC-Echtzeitstrategie.

Dadurch gibt es immer wieder mal ein Lebenszeichen der alten Titel, etwa eine Mobilversion von *Z* (2011), *Speedball 2: Evolution* für Android (2012). *The Chaos Engine* kam 2013 endlich für PC, Linux und Mac, und erst 2018 erschien vom Hamburger Studio Robot Riot *Gods* in einer Remastered-Fassung für die Xbox One.

Manchmal wird Mike immer noch als Bitmap Brother erkannt. Allerdings nicht mehr auf der Straße (er lebt mittlerweile auf der Isle of Wight), wie es früher in London öfter passierte. „Manchmal nahm das schon groteske Züge an", erzählt er uns. „Wir hatten unsere Adressen nie veröffentlicht, aber die Leute fanden sie trotzdem heraus und kamen wegen Autogrammen und anderen Dingen vorbei." Heute sind seine „Fan-Begegnungen" etwas anders, verrät er uns: „Ich habe in den letzten Jahren viel Beratung und Vertragsarbeiten gemacht. Jedes Mal, wenn ich in eine neue Firma komme, bin ich verblüfft, wie viele Leute zu mir sagen: ‚Du bist doch von den Bitmap Brothers!'. Das Gleiche passiert, wenn ich in einen Retroladen gehe. Plötzlich stehen alle um mich herum."

Irgendwie vermuten wir, dass ihm das gar nicht so unangenehm ist. *



CHRISTIAN CORRE & ARMIN HIERSTETTER

Den Münchner Spieleladen Nippondreams gibt der Besitzer auf, um sich voll auf die Online-Tauschbörse **Retroplace** zu konzentieren. **Retro Gamer** hat mit den beiden Gründern gesprochen.

Christian Corre und Armin Hierstetter betreiben seit Kurzem den Online-Marktplatz Retroplace. Durch eine prall gefüllte Datenbank wollen sie den An- und Verkauf von (Retro-)Spielen denkbar einfach und im Vergleich zu Ebay und Co. auch kostengünstig machen. **Retro Gamer** hat die beiden zu ihrem Projekt befragt – und dazu, wieso Corre seinen beliebten Münchner Spieleladen dafür abgibt.



» Seit über 13 Jahren betreibt Christian Corre Nippondreams in München, bald ist für ihn Schluss.

RG: Christian, du könntest bayerischen Spielefans bekannt sein als …

CC: … der Besitzer des Videospielladens Nippondreams in der Rosenheimer Straße in München, den es jetzt seit gut 13 Jahren gibt.

RG: Es wird ihn nicht mehr lange geben.

CC: Aktuell noch etwa ein Vierteljahr. Ich suche aber nach einem Käufer, damit er weiterbesteht, allerdings ohne mich.

RG: Was hat dich dazu gebracht, den Laden zu gründen?

CC: Ich habe den Onlineshop Nippondreams.com 2004 gegründet, da ich gemerkt habe, dass sich Videospiele gut verkaufen, und ich ohnehin keine Lust mehr auf meinen gelernten Job als Hotelkaufmann hatte. Nach einem Jahr brauchte ich mehr Lagerfläche. Anstatt ein Lager anzumieten, habe ich einfach einen Laden eröffnet.

RG: Du bist eine Institution mit vielen Stammkunden. Wenn du dir jetzt die Entwicklung über die letzten 13 Jahre anschaust, sind die Verkäufe weniger geworden oder hat sich dein Kundenstamm eher noch vergrößert?

CC: Es hat sich eher vergrößert, auch mehr in Richtung Retro. Ich bin aufgewachsen mit NES, Gameboy und Super Nintendo, und da ist auch meine absolute Expertise, aber auch für das, was später kam, also PlayStation, Sega Saturn und eben auch Japan-Importe.

RG: Warum hast du dich entschieden, den Laden zu veräußern oder sogar ganz dichtzumachen?

CC: Ich wohne nicht mehr in München, sondern 45 Kilometer entfernt. Demnächst werde ich erneut Vater. Ich habe die Pendelei langsam satt. Dementsprechend war meine Überlegung, von zu Hause oder näher an meinem Heimatort zu arbeiten. Und so gerne ich den Job mag – was heißt Job, es ist ja eher eine Lebenseinstellung gewesen, das so viele Jahre lang zu machen –, hat mich ein wenig der Antrieb verlassen, Einzelhandel zu betreiben.

RG: Du hast sicher eine enge Bindung zu vielen deiner Kunden. Wirst du das nicht vermissen?

CC: Ja, deshalb gibt es die Idee, einen kleinen E-Mail-Pool zu machen und mit diesen Leuten ein oder zweimal im Jahr in ein Wirtshaus zu gehen.

RG: Armin, du bist der zweite Gründer von Retroplace. Was ist dein Background?

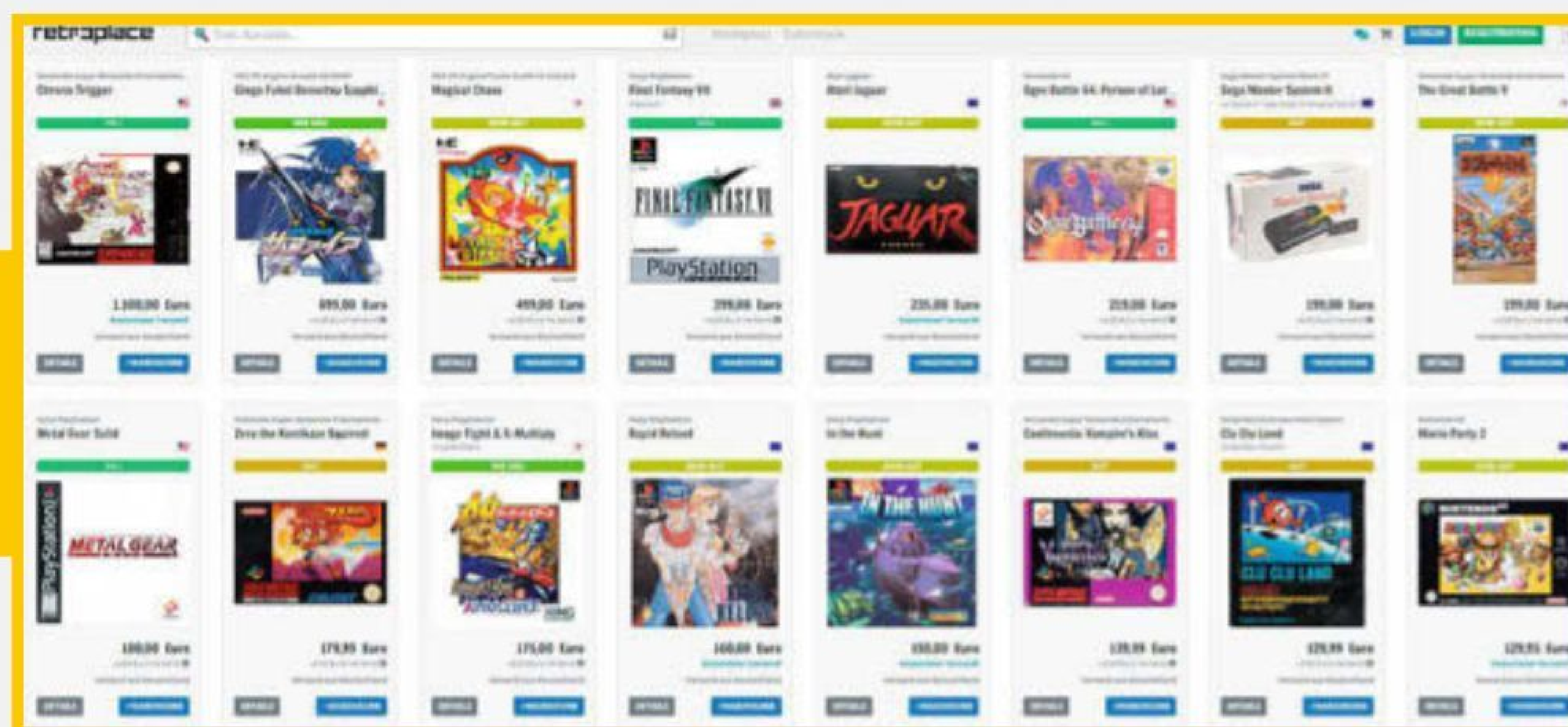
AH: Ich habe als Volontär bei der Münchner Atari-ST-Zeitschrift *TOS* angefangen und war danach knapp 20 Jahre im Verlagswesen tätig. Zu programmieren angefangen habe ich mit zwölf, natürlich auf dem C64, später dann auch auf dem Atari ST. In der nachfolgenden Zeit war ich Chefredakteur vom *Penthouse*, wurde Verlagsleiter bei *FHM* und habe nicht mehr programmiert, bis ich dann einen Online-Markplatz für Werbesprecher aufgesetzt habe. Das war vor elf Jahren. Anfang 2017 kam Christian auf mich zu, mit der Idee einen Markplatz für Retrovideospiele zu machen. Ich dachte mir zunächst: „Gibt es Amazon oder Ebay nicht mehr?“ Aber dann fiel mir auf: Das sind keine dedizierten Marktplätze. Beide sind teuer, gerade die Gebühren bei Amazon sind sehr hoch. Über den Schallplatten-Marktplatz Discogs kannte ich bereits die Idee einer Datenbank, dank derer Verkäufer die Metadaten nicht mehr selbst eintragen müssen. Und mit genau dieser Idee im Kopf haben wir Retroplace entworfen. Nach eineinhalb Jahren Entwicklung haben wir die Seite dann auf der Gamescom 2018 offiziell gestartet.

RG: Retroplace heißt, ihr bietet eher keine Plattform für Spiele, die erst seit zwei Wochen auf dem Markt sind.

AH: Nicht unbedingt! Am Anfang hatten wir einen klaren Leitsatz: „Alles, was nach 2000 auf den Markt gekommen ist, interessiert uns



» Christian Corre (links) und Armin Hierstetter, die kreativen Köpfe und Betreiber von Retroplace.



» Die aktuell teuersten Spiele auf Retroplace, darunter bekannte Namen wie *Chrono Trigger* oder *Final Fantasy*.

nicht." Weil wir aber auch eine Gratis-Sammlungsverwaltung anbieten, wünschten sich schon nach kurzer Zeit die ersten User eine Unterstützung von PS3- und Xbox-360-Spielen. Danach sagten wir: „Alles, was nicht die aktuelle Konsolengeneration ist, ist für uns Retro." Es dauerte nicht lange, dann kamen die Fragen nach PS4 und Xbox One. Schließlich haben wir uns entschieden, es den Usern zu überlassen, was für sie Retro ist. Seitdem kann jeder User in seinen Einstellungen festlegen, ab welchem Baujahr der Konsole er die Spiele auf dem Marktplatz, in den Sammlungen und in der Datenbank sehen will.

RG: Euer Geld verdient ihr damit, dass die Leute sich Spiele gegenseitig verkaufen. Und das sollen sie bei euch machen, weil ihr relativ geringe Gebühren verlangt, sieben Prozent.
AH: Genau, und das war es. Keine Einstellgebühren, nichts. Und damit sind wir deutlich günstiger als zum Beispiel Amazon.

RG: Was ist der nächste Meilenstein für euch, um Retroplace voranzubringen?
AH: Das Allerwichtigste ist, die Bekanntheit zu steigern. Wir haben aktuell ungefähr 2.500 Titel auf dem Marktplatz, das ist natürlich viel zu wenig. Man kann zwar seine Sammlung super verwalten, wenn man aber bestimmte Titel sucht, findet man auf Amazon und eBay mehr Treffer. Deswegen müssen wir bekannter werden, auch international. Was uns von Anfang an klar war: Dazu brauchen wir Werbung in Magazinen und auf Websites, Sponsoring von Influencern und so weiter. Also die ganze Palette. Wenn du aber die gesamte Bandbreite bedienen willst, brauchst du viel Geld, deshalb sind wir aktiv auf Investorensuche und haben bereits einige Gespräche hinter uns. Abgesehen davon ist es natürlich in sich spannend, eine so große Datenbank aufzubauen.
CC: Da weiß man ja auch nicht, wo das am Ende hinführen kann. Es gibt ja immer wieder Datenbanken, die an andere Kanäle angeknüpft werden.

RG: Wo liegt denn beispielsweise preislich ein seltenes SNES-Spiel bei euch? Und wie kommt jemand überhaupt auf einen solchen Preis?
CC: Besonders bei Raritäten ist das Problem, dass sie oftmals zu horrenden Preisen angeboten werden. Oft schaust du dir eine Auktion an und denkst dir, dass der Titel gerade mal ein Drittel des geforderten Betrags wert ist. Da wir bei Retroplace kein Bietverfahren haben, sondern Festpreise, muss sich das natürlich erst einpendeln.

AH: Wir können ja mal schauen, was die teuersten Spiele auf dem Marktplatz sind. Für den SNES ist es ein nagelneues *Chrono Trigger* für 1.100 Euro. Dann hätten wir noch *Ginga Fukei Densetsu Sapphire* für 899 Euro und *Final Fantasy VII* für 399 Euro – Zustand neu.

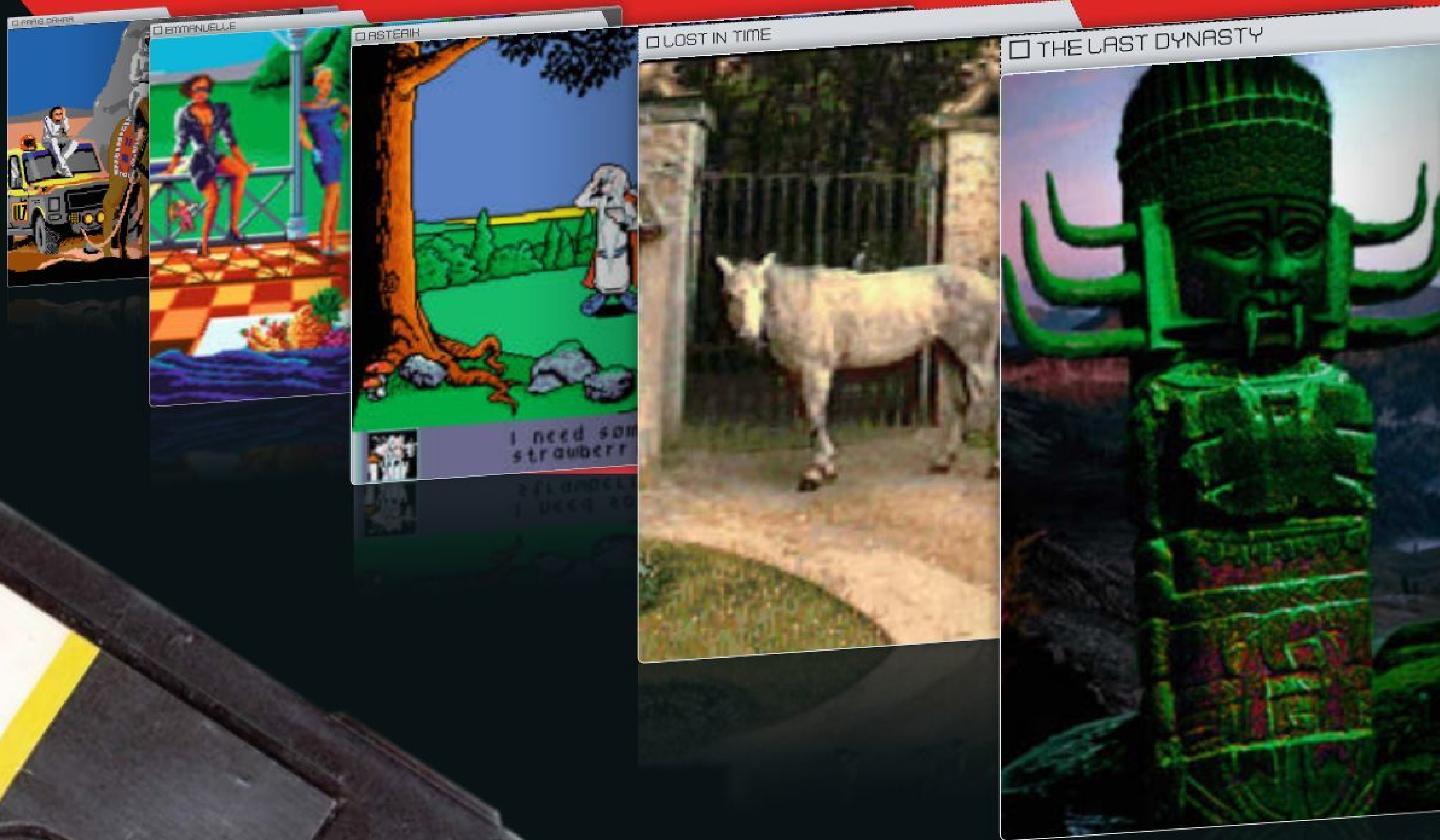
RG: Und was sind die beliebtesten Plattformen?
CC: Super Nintendo, weit vor C64. Die Home-Computer-Spiele sind aktuell bei uns deutlich weniger häufig.

RG: Sind die schon zu alt, oder hat eh jeder noch die Raubkopien?
AH: Das mit den Raubkopien ist sicher kein schlechter Punkt, ich glaube aber, es hängt vor allem daran, dass die Disketten langsam defekt werden. Gerade in den kommenden Jahren wird es zu einem immer größeren Problem werden, dass die Spiele nicht mehr laufen.
CC: Und was noch sein kann: Durch meine Konsolen-Affinität habe ich natürlich zuerst die entsprechenden Spiele eingepflegt und Heimcomputer vernachlässigt. Dadurch kannst du auch nicht einfach unseren Retroscanner nutzen und den Barcode scannen, um ein PC-Spiel in deine Sammlung aufzunehmen. Das ist aber ein weltweites Phänomen bei den Online-Datenbanken: Die Heimcomputer-Sachen sind schlechter gepflegt als die Konsolen-Releases. Es gibt Datenbanken wie Lemon64, die halbwegs gut gepflegt sind, aber auch da finden sich viele Lücken.

RG: Bietet ihr einen Service an, dass die Leute vergangene Verkäufe zum selben Spiel im selben Zustand angezeigt bekommen, quasi als Hinweis, ob der Preis reell ist?
CC: Ja, wir tracken im Hintergrund sowieso alle Verkäufe, also welches Spiel in welchem Zustand zu welchem Preis verkauft wurde.
AH: Und wir achten auch sehr stark darauf, dass es für den Nutzer so einfach wie möglich ist. Wenn also jemand ein Spiel zum Verkauf einstellt, steht direkt da: „Dieses Spiel in diesem Zustand wird gerade für soundsoviel Euro angeboten." Das ist also sehr transparent und auch sehr wichtig, wir zeigen auch immer an, ob es aktuelle Angebote gibt oder gegeben hat und wie hoch sie waren.
CC: Natürlich wird es auch irgendwann noch Graphen geben, damit man sofort sieht, für wie viel ein Spiel etwa im Jahr 2018 noch verkauft wurde und für wie viel es 2019 gehandelt wird. Aber das ist ja gerade die Krux bei uns, du hast in der Regel pro gelistetem Spiel aktuell nur ein Angebot. Es sollten aber, wie bei Amazon, 30 Angebote aufgehen, wenn man auf „Donkey Kong" klickt. Aber das ist ja genau unser Ziel, dahin zu kommen.

RG: Wir wünschen euch viel Erfolg! 









DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

COKTEL VISION

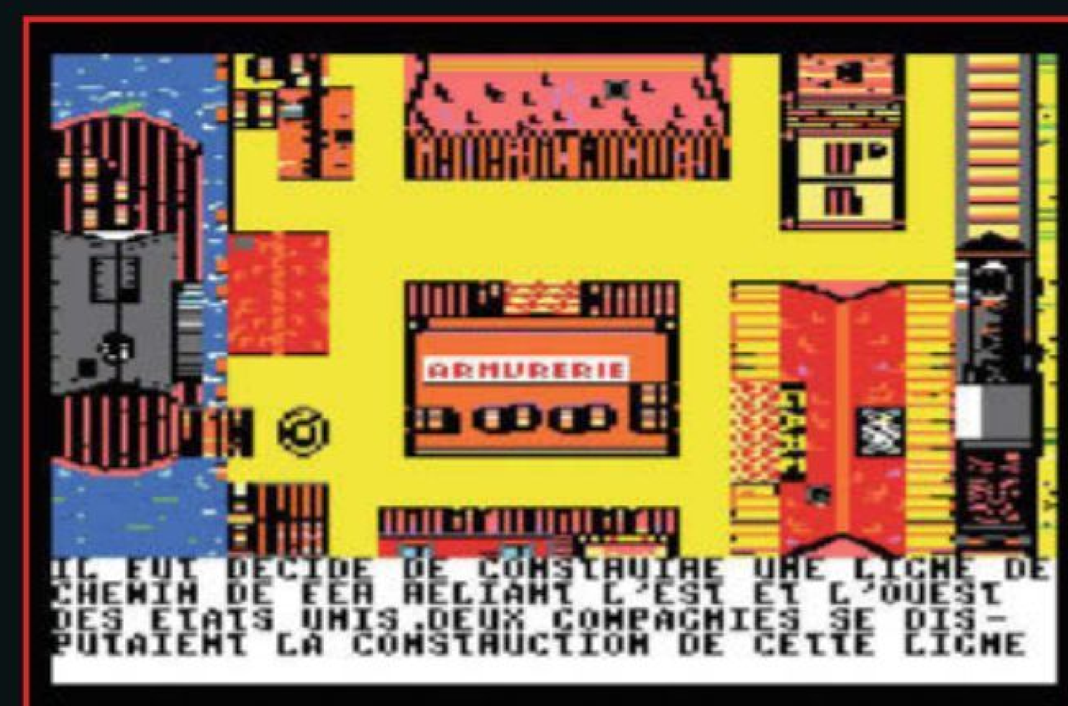
Die *Gobliiins*-Reihe dürfte vielen Veteranen noch ein Begriff sein, doch Coktel Vision war hauptsächlich Hersteller von Edutainment-Software. Wir werfen einen Blick in die Geschichte des einflussreichen französischen Publishers.



» Schneider- und Thomson-Geräte waren Coktels bevorzugte Plattform, da sie in Frankreich beliebt waren.

Es gab Zeiten, da dachte man bei Spielen aus Frankreich automatisch an eher unkonventionelle Titel – so häufig kam es vor, dass die Spiele aus dem Nachbarland ganz eigene Wege einschlugen. „Die Presse schätzte Spiele aus Frankreich als ‚anders'", bestätigt Emma Kreuz, die ehemalige PR-Chefin des Pariser Publishers Coktel Vision.

Dafür gab es allerdings auch gute Gründe, denn die Titel waren tatsächlich zu einem gewissen Grad unkonventionell: Sie enthielten meist kreative Geschichten, die per



» [Schneider CPC] *Lucky Luke* basierte auf den beliebten Comics aus Belgien.





» [PC] Der Titel *Blueberry* basierte auf einem beliebten französischen Comic, es spielte sich wie eine Graphic Novel.



» [Amiga] *Paris Dakar 1990* war ein Lizenz-Rennspiel, das unter Coktels Spielelabel Tomahawk erschien.

herausragender Grafik und Programmierung bis an die Grenzen des technisch Möglichen erzählt wurden. Unter den Vorreitern dieser Art von Videospielen war auch Coktel Vision.

Die Firma wurde im Jahr 1984 von Roland Oskian gegründet und war von Anfang an auf Simulationen, Action-Titel und vor allem Adventures spezialisiert. „Ich war leidenschaftlicher Fan von Filmen, Musik und Technik", erzählt uns Roland. „Während meines Studiums hatte ich eine Wirtschaftssimulation entdeckt, die ich grandios fand."

Roland arbeitete für die Weltraumabteilung des französischen Matra-Konzerns, betrachtete Software allerdings schon damals als äußerst zukunftsträchtig. Außerdem glaubte er an die Innovationsfähigkeit der Entwickler und betrachtete diese als Schlüssel zum Erfolg. „Wir mussten uns gegen die Giganten aus Japan mit ihren Konsolen in Stellung bringen und eine gute Strategie finden", sagt er. Kreative Freiheit spielte dabei eine wichtige Rolle.

Französische Entwickler wollten nicht einfach nur US-amerikanische Produktionen imitieren, sondern ihren ganz eigenen Stil finden, bevorzugt auf erzählerischem Weg. Die beiden Textadventures *La Malediction De Thaar* und *Poséidon* von 1985 sind gute Beispiele dafür. *Poséidon* wurde von Jean-Yves Baxter und Michel Denajar entwickelt, wobei auch Laurent Korngold mitwirkte. Letzterer wurde zum ersten Angestellten bei Coktel, als die Firma noch winzig war. „Wir arbeiteten im Haus der Oskians", erinnert sich Laurent. „Roland machte die Musik und seine Frau die Cover und die Grafiken."

Coktel konzentrierte sich zunächst auf Spiele für die Systeme von Thomson und den CPC von Amstrad (beziehungsweise Schneider) und wuchs mit dieser Strategie schnell. Abgesehen von Titeln für den Massenmarkt wie Laurents Rennspiel *Raid Sur Ténéré* wollte Coktel vor allem Eltern und Lehrer mit Lernsoftware ansprechen. „Ich hatte gerade mein Studium abgeschlossen, als ich Anfang 1985 Roland traf und Coktel vorschlug, Software zu publishen, die französischen Kindern beim Englischlernen helfen konnte", sagt Programmierer Arnaud Delrue. Der erste solche Titel war *Balade Au Pays De Big Ben*, schnell gefolgt vom Mathespiel *Équations-inéquations* sowie dem Kreuzworträtselspiel *Mots Croisés Magiques*.

Bereits 1987 zählte Lernsoftware zu den Kernkompetenzen von Coktel, und Arnaud war zum technischen Leiter der Firma avanciert. Aus Sicht des klassischen Videospielers fiel jedoch die goldene Ära von Coktel in die Jahre 1985 bis 1994, als zahlreiche bekannte Titel das Licht der Welt erblickten. Sie verwendeten eigene Ideen, griffen aber auch auf Lizenzen zurück, die meist von frankobelgischen Comics stammten. Darunter waren auch *Astérix Et La Potion Magique*, ein spaßiges Hüpfspiel in Cartoon-Optik, dem sogar ein kleines Schwarz-Weiß-Heftchen namens *In 50BC* beilag. Außerdem gab es Lucky Luke, der in *Nitroglycérine* (1987) über fünf Episoden hinweg einen Zug beschützen musste.

Natürlich hatte Coktel auch eigene Charaktere wie James Debug im Programm, der sein Debüt im Hüpfspiel *Le Mystere De L'Ile Perdue* von Marianne Rougeulle gab. Dieses konnte allerdings nur wenige überzeugen und reihte sich zusammen mit dem Prügler *Duel 2000* und dem nur marginal besseren ▶

WO SIND SIE HEUTE?



Muriel Tramis

■ Nachdem Muriel Tramis 2003 Coktel verließ, leitete sie Avantilles, eine Firma für Edutainment- und Spielesoftware und animierte Filme. Im Juli 2018 wurde sie wegen ihrer Verdienste um den Edutainment-Bereich zum Ritter der französischen Ehrenlegion ernannt, der ranghöchsten Auszeichnung in Frankreich.



Arnaud Delrue

■ Arnaud gründete 1998 mit Philippe Lamarque und Matthieu Marciacq eine Firma namens Hortus Soft, die interaktive Lernsoftware herstellte. Später entwickelte er Webseiten und produzierte ab 2010 Apps für Android und iOS. Heute arbeitet er an einer App für Kinder namens *Wiloki* und einem Spiel namens *Randosmart*, das Geolocation sowie Augmented Reality nutzt.



Emma Kreuz

■ Nach der Übernahme von Coktel durch Sierra wurde Emma Kreuz zur europäischen Produktleiterin für Cendant Software und Sierra On-Line befördert. Danach verbrachte sie 16 Jahre im Vertrieb bei Dubbing & Localisation Multimedia in Madrid, einer Firma, die sich auf Übersetzung, Synchronisation und Untertitel spezialisiert hat. Heute leitet sie die Audiovisual Communication And Entertainment Agency.

DIE FIRMEN-ARCHIVE



» [DOS] *Gobliiins* war humorvoll und dank des Künstlers Pierre Gilhodes grafisch herausragend.

ZEITSTRAHL

1984	COKTEL VISION WIRD VON ROLAND OSKIAN GEGRÜNDET.
1985	COKTEL VERÖFFENTLICHT *CAP HORN, RAID SUR TÉNÉRÉ* UND *SAN PABLO.*
1986	DER ERSTE *ASTERIX*-LIZENZTITEL KOMMT AUF DEN MARKT.
1987	MURIEL TRAMIS STÖSST ZU COKTEL VISION UND STARTET MIT *MÉWILO.*
1988	ALS LABEL FÜR SPIELE WIRD TOMAHAWK AUS DER TAUFE GEHOBEN.
1989	DAS EROTISCHE ADVENTURE *EMMANUELLE* ERSCHEINT.
1990	*NO EXIT* KOMMT AUCH FÜR DIE GX4000
1991	*EUROPEAN SPACE SIMULATOR MEGA (ESS MEGA)* WAR EINE SOLIDE SIMULATION. *GOBLIIINS* ERSCHEINT UND WIRD ZU COKTELS BEKANNTESTEM TITEL.
1992	COKTEL VISION WIRD VON SIERRA ON-LINE AUFGEKAUFT. MIT *ADIBOU* WIRD COKTEL ZUM PLATZHIRSCH IM EDUTAINMENT-SEGMENT.
1993	*LOST IN TIME* VON MURIEL TRAMIS IST COKTELS ERSTES ADVENTURE FÜR DEN PC.
1994	DIE FÜR KINDER KONZIPIERTE REIHE *PLAYTOONS* STARTET.
1995	DAS WELTRAUMSPIEL *THE LAST DYNASTY* ERINNERT AN *STARFLIGHT.*
1996	*URBAN RUNNER* FLOPPT.
1997	SIERRA ON-LINE GEHT IN DER CENDANT CORPORATION AUF.
1998	SIERRA WIRD VON HAVAS INTERACTIVE, HAVAS WIEDERUM VON VIVENDI AUFGEKAUFT.
1999	ROLAND OSKIAN VERLÄSST COKTEL. DIE FIRMA FOKUSSIERT SICH WIEDER AUF EDUTAINMENT.
2000	COKTEL TRITT AUF DER STELLE UND VERÖFFENTLICHT LEDIGLICH WEITERE TITEL DER REIHE *ADIBOU.*
2003	MURIEL TRAMIS GEHT VON BORD.
2005	VIVENDI UNIVERSAL GAMES WIRD VON MINDSCAPE AUFGEKAUFT.
2011	MINDSCAPE SCHLIESST – DAMIT ENDET DIE GESCHICHTE VON COKTEL.

▶ Rennspiel *Cap Sur Dakar* in eine Riege von lustlosen Erstausgaben ein. Spätestens 1987 konnte Coktel allerdings mit einigen hochkarätigen Titeln Boden gutmachen. Zu verdanken war dies Muriel Tramis, die als Neuzugang zur Firma kam, nachdem sie zuvor für fünf Jahre als Informatikerin beim französischen Waffenfabrikanten Aérospatiale militärische Drohnen entwickelt hatte.

Obwohl Spieleentwicklung für Muriel Neuland war, durfte sie – wie die anderen Game Designer auch – Projekte verfolgen, die ihr selbst am Herzen lagen. Als Fan von Adventures schuf sie zuerst *Méwilo* für CPC, TO7, Amiga und Atari ST, bei dem sie aus ihrem kulturellen Hintergrund – sie stammt von der Karibikinsel Martinique – schöpfte.

Da sie der Meinung war, dass die Legenden und Geschichten aus dieser Region der Welt reichhaltigen Stoff für ein spannendes Szenario hergeben würden, tat sie sich mit dem ebenfalls martinikanischen Schriftsteller Patrick Chamoiseau zusammen. Dadurch gab sie dem Spiel, das auch auf Deutsch erschienen ist und bei dem der Spieler als Parapsychologe kurz vor dem großen Ausbruch des Mont Pelé die Geschichte der Insel erforschte, einen künstlerischen Anstrich.

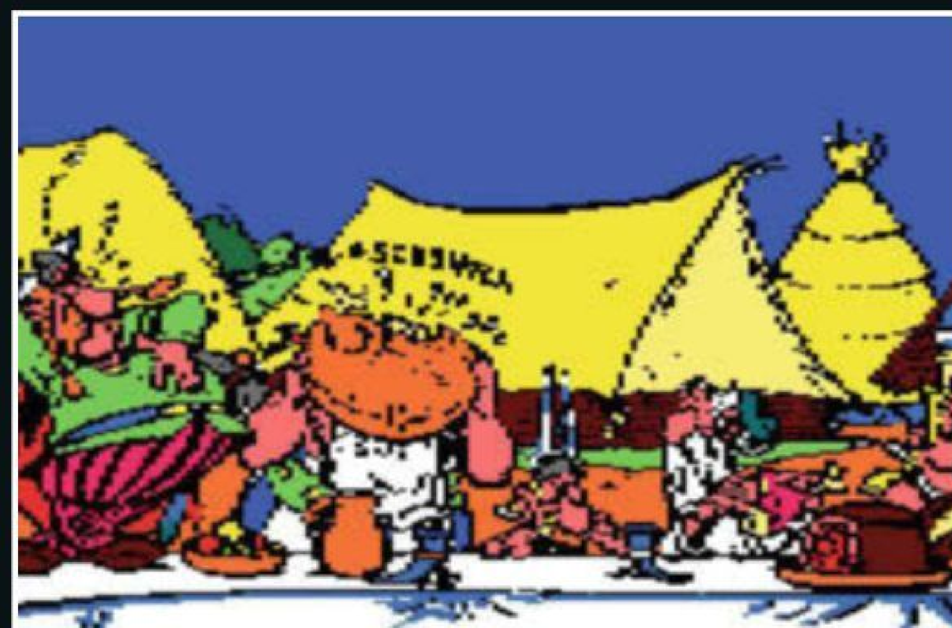


» [CPC] *James Debug* nutzte den farbenfrohen Mode 0 des CPC voll aus.

Rolands Entscheidung, den Entwicklern ihren Freiraum zuzugestehen, hatte sich ausgezahlt, Muriel bekam für ihr Werk die Silbermedaille des Pariser Kulturamts verliehen und Coktels Ruf verfestigte sich. In der Folge gab Roland weitere außergewöhnliche Projekte frei, darunter den Titeln *Freedom*, der sich mit einem Sklavenaufstand befasste und als Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie Muriels Rolle als wegweisende Spieleentwicklerin weiter bekräftigte.

Oft stieß die ambitionierte Designerin allerdings auch auf Widerstände oder Unverständnis. Dies war vor allem der Fall, als sie 1989 das auf dem Roman von Marayat Rollet-Andriane basierende Adventure *Emmanuelle* veröffentlichte, in dem eine junge Frau auf die Suche nach ihrer sexuellen Identität geht. In die gleiche erotische Kerbe schlugen *Geisha* und *Fascination*, beide Titel mit Frauen in den Hauptrollen – viele Jahre vor *Tomb Raider*. Auch bei *Lost In Time*, einem wegweisenden Grafikadventure mit Live-Sequenzen, behielt Muriel Tramis diese Strategie bei. Wie sie selbst sagt, wollte sie, dass ihre Heldinnen Logik, Intuition

DIE DNA VON COKTEL VISION



KLARE HERKUNFT

■ Coktel Vision war sich seiner französischen Herkunft immer bewusst und verarbeitete die heimische (Populär-)Kultur in zahlreichen Titeln, von den *Astérix*-Spielen bis zu *James Debug: Le Mystère De Paris*. Muriel Tramis schöpfte bei ihren Projekten auch immer aus ihrer eigenen Familiengeschichte.



LERNEN, LERNEN, LERNEN

■ Edutainment-Spiele machten einen Großteil der Veröffentlichungen aus, wobei sich Coktel in den letzten zehn Jahren sogar ausschließlich auf dieses Genre beschränkte. Der freundliche Außerirdische Adi (der seine Augenbrauen Coktels Chef Roland Oskian verdankte) war den meisten französischen Grundschülern ein Begriff.

»Coktel war mit seinen *Adi*- und *Adibou*-Titeln der Marktführer.« YAYA GACKO



» [CPC] Nur ein Titel erschien je für den C64: *Emmanuelle*. *Jungle Book* war geplant, kam aber nur für CPC, Atari ST und Amiga heraus.

» [PC] *No Exit* war leider weder unter DOS noch auf der GX4000 ein tolles Spiel.

und Überzeugungskraft nutzten, statt sich den Weg freizuballern.

Natürlich hatte der Publisher auch klassischere Themen im Portfolio, beispielsweise die lizenzierten Rennspiele *Dakar 4x4* und *Dakar Moto*. Gleichzeitig versuchte Coktel aber auch, sein Profil in Sachen Edutainment zu schärfen, und traf daher eine Entscheidung. „Wir schufen Tomahawk als Label für Spiele und nutzten Coktel nur noch für Lernsoftware", sagt Arnaud.

Im Jahr 1991 begannen Muriel und Pierre Gilhodes mit den Arbeiten an der *Gobliiins*-Reihe, die bald zur bekanntesten Marke von Coktel Vision werden sollte. Als Spieler steuert ihr dabei drei Kreaturen, von denen eine stark und athletisch ist, eine zaubern und die dritte Objekte tragen kann. In dieser Kombination löst ihr schwierige Rätsel, was als Spielprinzip weit über die Grenzen Frankreichs hinaus gut ankam.

Ein Jahr später übernahm Sierra On-Line die Firma, da deren Chefs Roberta und Ken Williams der Meinung waren, dass Coktel mit seiner Vorliebe für Grafikadventures gut zu Sierra passen würde. Sierras Strategie bestand darin, Coktels Erfolge weltweit auszuschlachten, indem man die französischen Titel ins Englische übersetzte und für andere Märkte leicht überarbeitete. Andersherum wurden viele Sierra-Titel von Coktel für Frankreich lokalisiert.

Dank der Anstrengungen von Emma Kreuz als Marketing-Chefin (sie betreute in dieser Position nicht nur die *Gobliiins*-Reihe, sondern zum Beispiel auch *Inca*, *The Prophecy* oder *The Last Dynasty*) konnte Coktel eine gute Verbindung zur Presse in Frankreich aufbauen und hatte auch viele Kontakte nach Deutschland, Italien und Spanien. „Ich glaube, dass die Titel von Coktel sehr ästhetische Spiele waren, was typisch französisch ist", erklärt Emma. „*Inca* war wirklich hübsch, und die *Gobliiins*-Serie hatte eine sehr einzigartige Cartoon-Grafik. Außerdem gab es bei *Fascination*, *Geisha* und *Emmanuelle* diesen erotischen Touch, der für britische oder amerikanische Spiele sehr untypisch war."

Im weiteren Verlauf der 90er ließ der Erfolg jedoch nach. Es gab noch eine Adventure-Reihe namens *Playtoons*, von der zwischen 1994 und 1995 fünf Titel erschienen, danach folgte allerdings mit *Urban Runner*, der Fortsetzung zu *Lost In Time*, ein gewaltiger Flop. Zu jener Zeit beherrschte Coktel bereits drei Viertel des französischen Edutainment-Marktes, und Figuren wie der Außerirdische Adi und sein Cousin Adibou waren den meisten Schulkindern bekannt. Sierra verdonnerte Coktel dazu, sich voll auf Lernsoftware zu spezialisieren, und nutzte das Label Tomahawk, um ihre Spiele in Europa zu vertreiben. Von da an veröffentlichte Coktel einen *Adibou*-Titel nach dem anderen, während Sierra 1999 von Havas Interactive aufgekauft wurde. „Es war immer noch eine gute Zeit für Coktel", sagt Yaya Gacko, der damals zur Firma stieß. „Coktel war mit seinen *Adi*- und *Adibou*-Titeln der Marktführer."

Im gleichen Jahr verließ Firmengründer Roland sein Unternehmen. Drei Jahre später wurde Havas Interactive von Vivendi übernommen. Als Vivendi tiefrote Zahlen schrieb, beschloss man dort, bei Coktel wieder Videospiele statt Edutainment in den Mittelpunkt zu stellen. Muriel arbeitete noch bis 2003 bei Coktel, das zwei Jahre später durch eine weitere Firmenübernahme bei Mindscape landete, wo der Fokus wiederum auf Edutainment gelegt wurde.

Der ständige Wechsel tat Coktel nicht gut. Als im Jahr 2011 Mindscape seine Tore schloss, endete damit auch die Geschichte von Coktel. „Für mich war das alles ein großes Abenteuer", sagt Arnaud. Und er sagt das mit einem Augenzwinkern. *



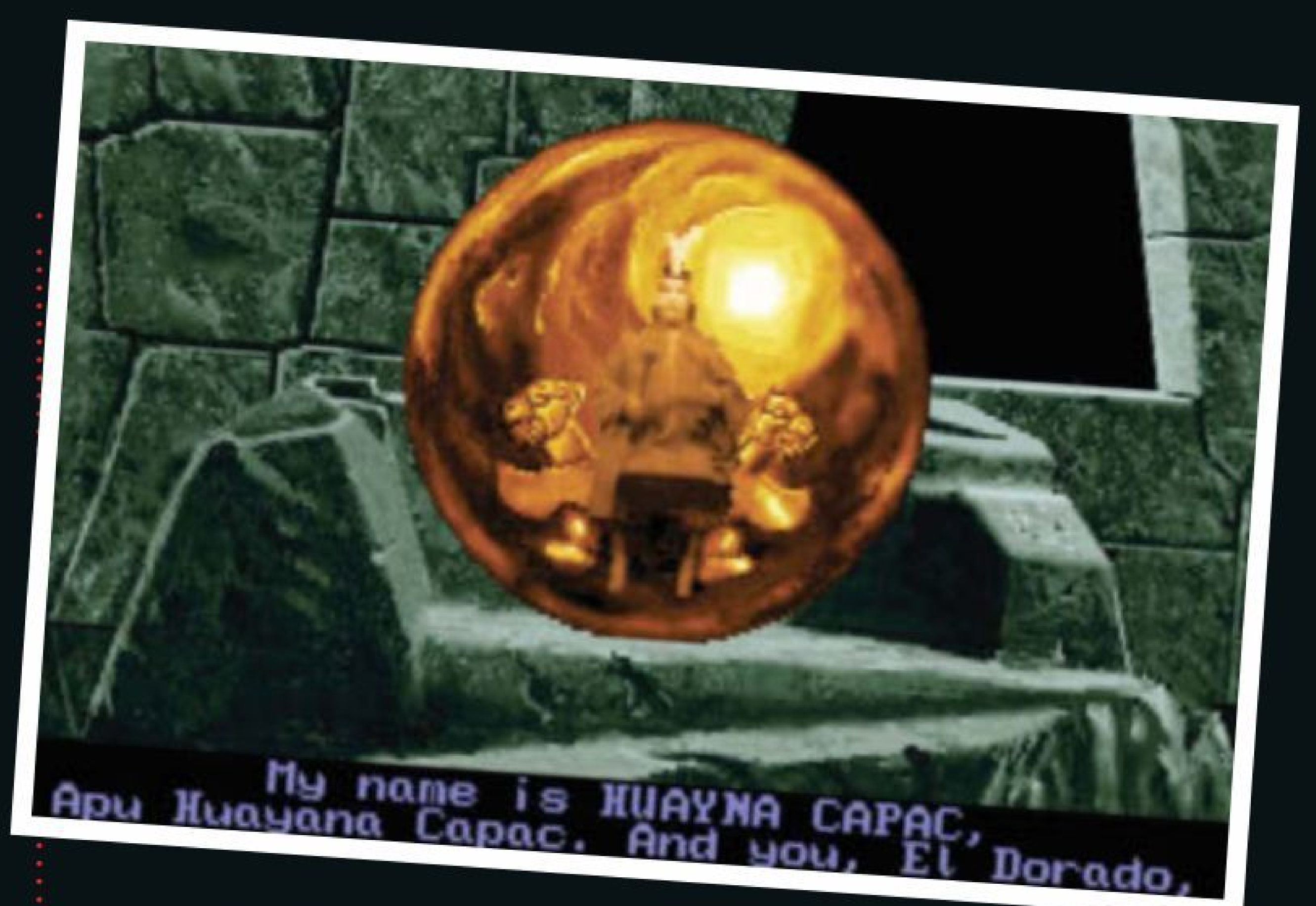
DIE ADVENTURES

■ Viele Spiele von Coktel waren Grafikadventures. Muriel Tramis war ein großer Fan dieses Genres, und so erschienen die Adventures auch nach der Übernahme durch Sierra 1992 in steter Folge weiter, etwa *Bargon Attack*, *Ween: The Prophecy*, *Inca* oder *Lost In Time*.



DIE BUNTEN BILDER

■ Französische Entwickler legten schon immer Wert auf die Ästhetik ihrer Spiele. „Ich denke, dass den Franzosen generell die schönen Dinge wichtig sind: Dekoration in der Wohnung und auf dem Esstisch, Architektur und Kunst", sagt Emma Kreuz, die frühere PR-Chefin von Coktel.



DIE TECHNOLOGIE

■ Obwohl Coktel mit Spielen für den Schneider CPC und die Thomson-Geräte begann (die beliebtesten 8-Bit-Systeme in Frankreich), ging die Firma auch mit der Zeit und nutzte später bei *Inca* 3D-Umgebungen und bei *Lost In Time* Vollbildvideos. Die Demo von *Inca* konnte man sogar über Mailboxen herunterladen.

35 JAHRE

CPC 464



CPC-464-KLASSIKER

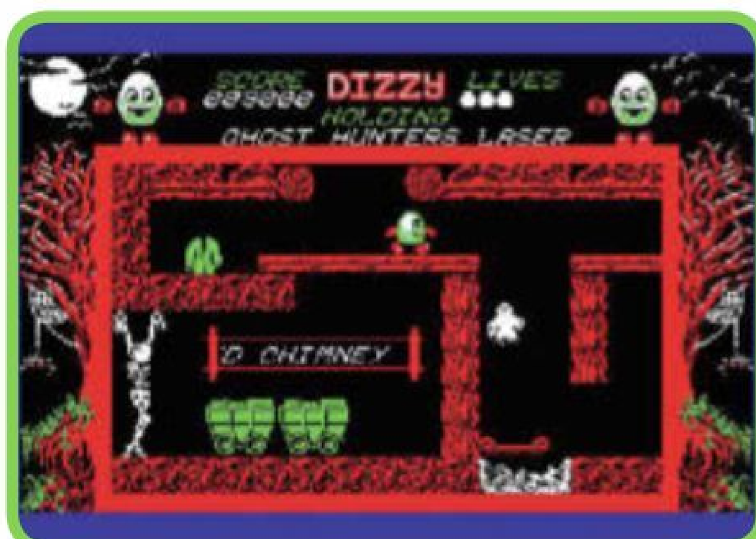
CODEMASTERS

Die Spiele von Codemasters waren Stammgäste in den Top-Ten-Listen.



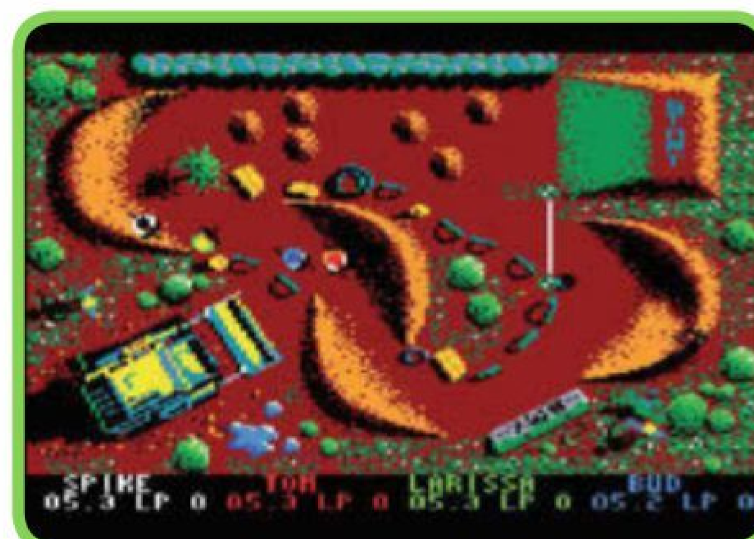
SUPER ROBIN HOOD

■ Die Oliver-Zwillinge schrieben diesen Plattformer, der mit seinen 16 Farben die Stärken des CPC 464 ausspielen konnte. Der Schwierigkeitsgrad des Originals wurde etwas entschärft, statt eines sofortigen Ablebens erfreut man sich jetzt an einer Lebensleiste. Die Musik untermalt das Geschehen ordentlich und motiviert zum Weitermachen.



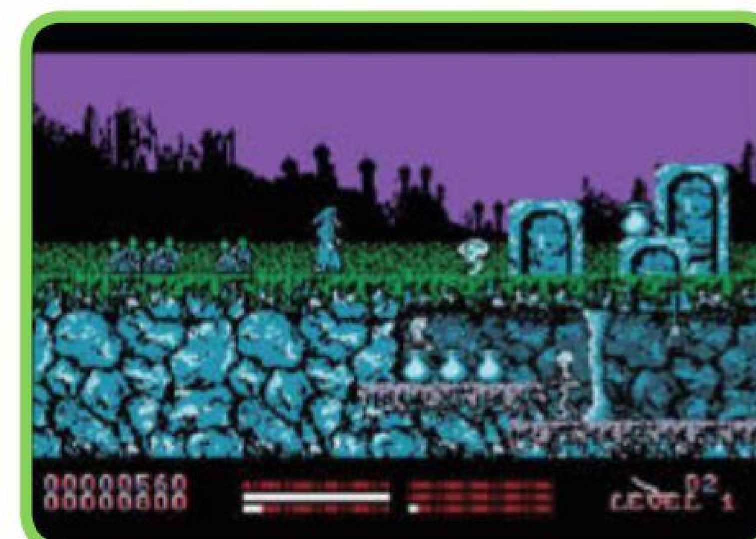
DIZZY

■ Im Vergleich zu *Super Robin Hood* hat *Dizzy* deutlich weniger Hüpfpassagen, was aber auch daran liegt, dass sich das Spiel auf das Lösen von Rätseln konzentriert. *Dizzy* nutzt den Vier-Farben-Modus des CPC 464 sehr clever, weshalb die Grafiken sehr scharf dargestellt werden. Das Adventure zählte damals zu den besten seiner Art.



PRO BMX SIMULATOR

■ Richard Darling war Designer der verbesserten Version von *BMX Simulator*, das ebenfalls durch Codemasters veröffentlicht wurde. Dank der 16 Farben hatte das Spiel deutlich lebendigere Grafik als die Konvertierungen für den Spectrum oder C64. Auch der Umfang ist größer, insgesamt stehen vier statt zwei Fahrer zu Verfügung, zudem gibt es einen schwereren „Expert-Mode".



CRYPTS OF TROGAN

■ *Crypts of Trogan* ist ebenfalls ein Adventure, schlägt aber eine andere Richtung ein als *Dizzy*. Anstatt Gegenstände zu suchen, die man an bestimmten Orten benötigt, bekämpft man hier magische Kreaturen. Nebenbei sucht man nach Zaubersprüchen und alten Schriftrollen und springt über gefährliche Abgründe.

Der CPC 464 wurde erst Jahre nach seinen Rivalen veröffentlicht, konnte sich aber dennoch dank der vielen Konvertierungen, Originale und Budget-Titel auf dem Markt behaupten. Retro Gamer blickt auf die Highlights zurück.

Als der Amstrad CPC 464 im Jahr 1984 in den Handel kam, war der britische Markt fest in den Händen des ZX Spectrum und des Commodore 64. Es wurde erwartet, dass der Start des neuen Heimcomputers sehr schwierig werden würde, weshalb Amstrad den Hardware-Experten Roland Perry und sein Team engagierte. In Deutschland wurde das System bekanntlich von der Firma Schneider vertrieben, weshalb der Computer im deutschsprachigen Raum als Schneider CPC 464 bekannt ist.

„Es war von höchster Wichtigkeit, dass wir für das Weihnachtsgeschäft 1984 bereit waren“, erklärt uns Roland. „Amstrad wusste, dass sie dieses Ziel ohne externe Hilfe nicht schaffen könnten. Im Dezember 1983 hatten wir einen neuen Zeitplan aufgestellt, um das Projekt noch zu retten. Das war sehr wenig Zeit für uns, aber wir hatten ein gutes Gefühl bei der Sache.“

Eine Besonderheit des CPC 464 war die Auswahl zwischen drei Darstellungsmodi auf dem Fernseher oder Monitor. „Amstrad hat sich bereits recht früh für dieses Feature entschieden. Man wollte den Entwicklern die Möglichkeit geben, zwischen einem Multicolor-, High-Res- oder Vierfarben-Modus zu wählen“, erklärt Roland.

Neben der Konfiguration des Grafikchips waren Roland und sein Team für die Entwicklung eines Prototyps zuständig. „Ich hatte das Gerät unterm Arm und einen unserer Ingenieure im Schlepptau. Zusammen flogen wir nach Japan, um dort bei unserer produzierenden Firma vorstellig zu werden. Diese verlangten die Präsentation eines funktionstüchtigen Prototyps, sonst hätten sie die Fertigungsstraße nicht aufgebaut. Wir mussten zehn Tage dort bleiben und uns vielen Fragen stellen, bevor sie zufrieden waren“, erinnert sich Roland.

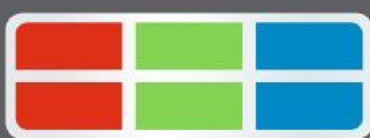
Zurück in England überließ er seinem Team die Hardware und kümmerte sich darum, dass möglichst viel Software bei der Einführung des CPC zur Verfügung stehen würde. „Beim Design des 464 wurde besonders darauf geachtet, dass man gut damit spielen konnte“, erklärt uns Roland. „Das Geschäftsmodell basierte auf hochwertiger Software, die direkt vom Start weg zur Verfügung stehen musste. Wir konnten von unseren Kunden nicht erwarten, dass sie sich in gutem Glauben für den Neuling auf dem Markt entscheiden würden, der vielleicht irgendwann die Software nachliefert. Wir wollten deshalb zur Veröffentlichung bereits mindestens 50 Spiele anbieten können.“

Durch die vielen Anfragen, die Roland an Europas Entwicklerstudios verschickte, entstand bei Amstrad ▶



» [Schneider CPC] Amsoft unterstützte den CPC vom Start weg mit Spielen wie *Strangeloop*.





CPC-464-KLASSIKER

OCEAN SOFTWARE

Die Konvertierungskönige des Schneider CPC.

HEAD OVER HEELS



■ Das Meisterwerk von Jon Ritman und Bernie Drummond wurde oft konvertiert, aber die Version für den CPC 464 ist vermutlich die beste. Vom Prinzip her war der Titel *Knight Lore* sehr ähnlich, allerdings weit surrealer. Manche Rätsel konnten nur durch einen der beiden Protagonisten gelöst werden, weshalb immer zwischen den Helden gewechselt werden musste.

RENEGADE



■ *Double Dragon* war aufgrund des großen Erfolgs in den Arcaden weitaus bekannter als sein Vorgänger. Wenn es um Konvertierungen geht, hat *Renegade* aber die Nase vorn. Gerade die Version für den CPC war sehr gelungen und sogar noch besser als die Versionen für den C64 und den Spectrum.

GRYZOR



■ Konami kann mit der Konvertierung ihres Run-and-Gun-Titels sehr zufrieden sein. Dank der Multicolor-Grafik konnte das harte Gameplay überzeugend dargestellt werden. Grafiker Mark K. Jones hat vor allem bei den Hintergründen ganze Arbeit geleistet. Anders als beim Original werden diese aber nicht scrollend dargestellt.

CHASE HQ

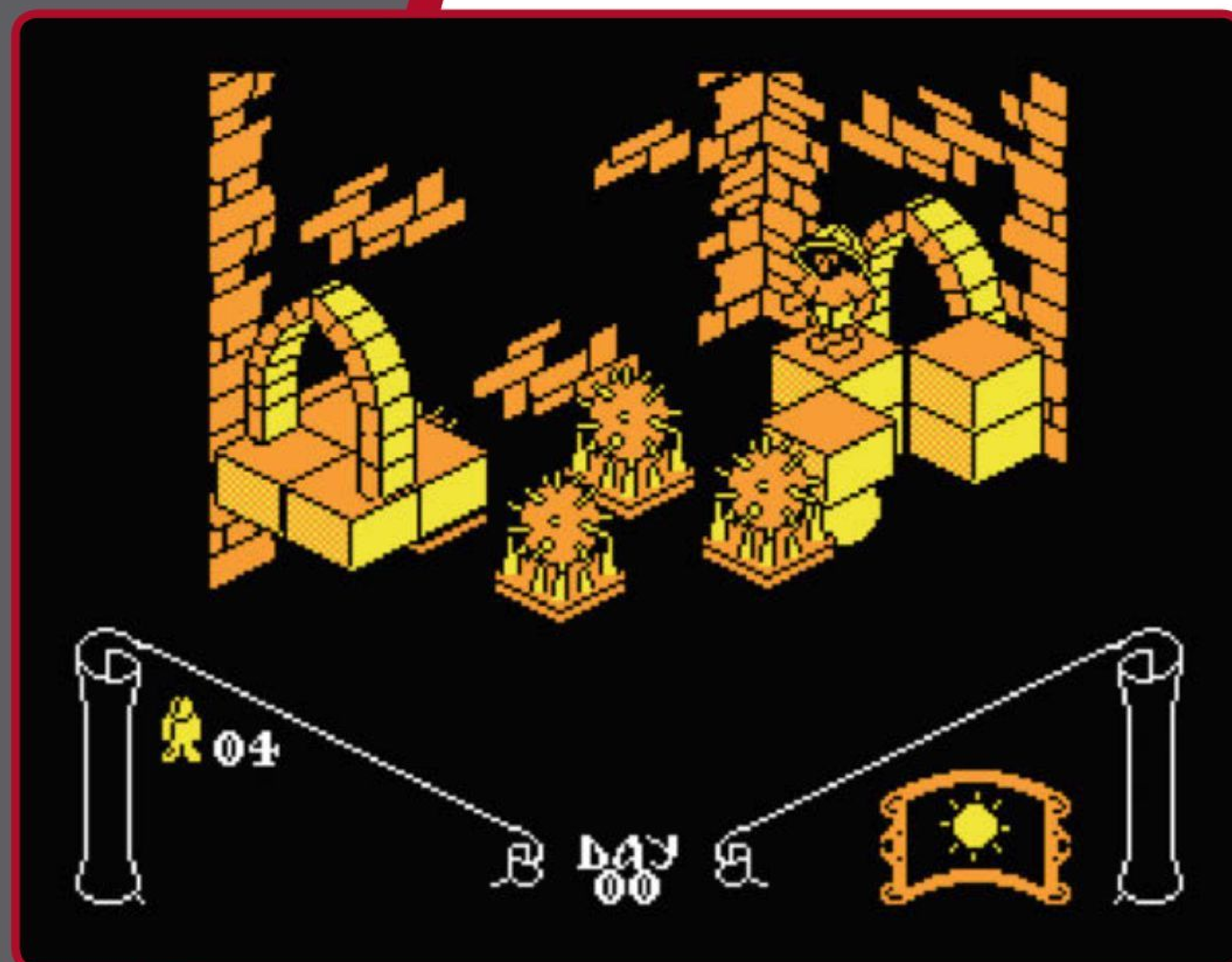


■ Eine Schwäche des CPC 464 waren Rennspiele mit perspektivischer Grafik. *Chase HQ* stellt eine nennenswerte Ausnahme dar. Auch wenn die Konvertierung grafisch nicht mit dem Arcade-Original mithalten kann, sind die Farben dennoch lebendig. Die Geschwindigkeit musste etwas verringert werden, was den Spielspaß aber nicht groß beeinträchtigt.





» Remi Herbulot konvertierte *Get Dexter* und *Macadam Bumper*.



» [Schneider CPC] *Knight Lore* beeindruckte auf dem CPC sowohl grafisch als auch beim Sound.

▶ selbst eine Vertriebsabteilung. „Viele Studios kamen zu uns und stellten ihre Ideen vor. Sie fragten, ob wir nicht ihre Spiele vertreiben könnten, da sie nicht die finanziellen Möglichkeiten dafür hatten. So bekamen wir, quasi versehentlich, einen internen Vertrieb namens Amsoft. Ich glaube nicht, dass Amsoft selbst Gewinn erwirtschaftete. Das war aber auch nicht notwendig, denn sie brachten die Software auf den Markt, welche es uns ermöglichte, Hunderttausende Geräte zu verkaufen."

Bereits 1985 war Amsoft ein fest etablierter Bestandteil des Spielemarktes. Der Vertrieb war hauptsächlich dafür bekannt, Konvertierungen beliebter Spiele für den CPC zu veröffentlichen. Viele kleinere Publisher nahmen sich diesen Erfolg zum Vorbild. „Ich hatte nicht viel Ahnung vom 464", gesteht Jon Ritman, der ebenfalls Spiele entwickelte. „Ocean wollte damals *Match Day* konvertieren. Da der CPC zu diesem Zeitpunkt nicht groß auf dem Markt vertreten war, gaben sich die verantwortlichen Entwickler nicht viel Mühe damit. Das Resultat war entsprechend schlecht. Von da an habe ich meine Spiele immer selbst geschrieben."

Unter diesen Spielen war auch ein Sequel zu *Match Day* und Konvertierungen von Bernie Drummonds Hits *Batman* und *Head Over Heels*. „Für die Entwickler war es super, hochauflösende Grafiken in vier Farben darstellen zu können", schwärmt Jon. „Es gab uns viele neue Möglichkeiten, wie wir die Spiele konvertieren konnten. Ein kleiner Nachteil war, dass die Spielgeschwindigkeit darunter litt, weil eine größere Datenmenge verarbeitet werden musste. Bei meinen isometrischen Spielen machte das aber keinen Unterschied."

Da sich die Grafikchips des 464 und des Spectrum sehr ähnlich waren, hatte Jon nicht viel Arbeit damit, seine Titel zu konvertieren. Deutlich mehr Aufwand musste Bernie Drummond investieren, der für die Erstellung der Grafiken zuständig war. Bernie fertigte seine Designs auf dem Spectrum an und übernahm sie erst später für den 464, um sie zu dort kolorieren. Da die Farbpalette des 464 deutlich mehr Möglichkeiten eröffnete, änderten sich die Designversionen recht häufig.

Ungefähr zur gleichen Zeit, als Jon und Bernie *Batman* fertig-



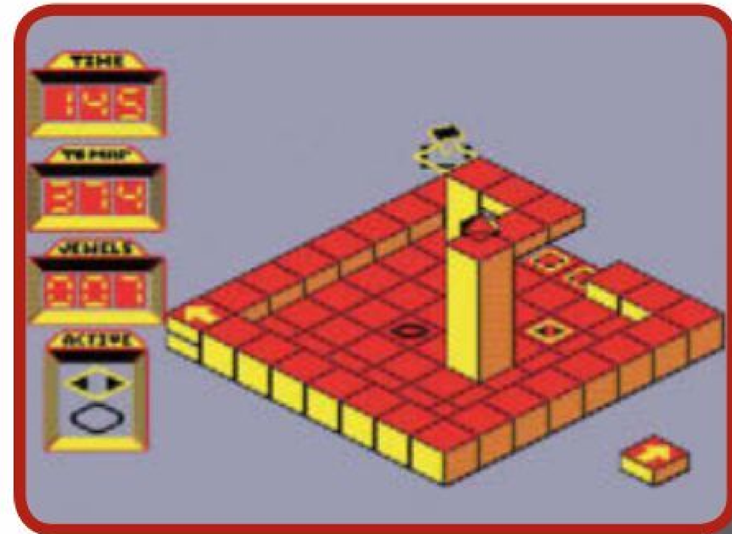
» [Schneider CPC] Imagine produzierte neben *Yie Ar Kung Fu* viele weitere Portierungen.

» In England spielte der CPC nur die dritte Geige. « MARK K. JONES

stellten, brachte ein kleines französisches Studio *Get Dexter* auf den Markt. „Als der 464 im Januar 1985 in Frankreich erschien, stürzten sich viele der französischen Teams auf das System", erinnert sich Remi Herbulot, der unter anderem für *Get Dexter* verantwortlich war.

Remi fährt fort: „Ich liebte diesen Computer! Die vielen Farben gaben uns neue Möglichkeiten, um Sprites oder künstlerische Hintergründe zu erstellen. Für den französischen Markt gab es nicht so viele Spiele wie für den britischen, und wir hatten deutlich weniger Konvertierungen. Ich wollte lieber neue Spiele programmieren, weil ich viele Ideen im Kopf hatte. England hatte einen großen Vorsprung, aber wir wollten unbedingt aufholen!"

Der Enthusiasmus der Franzosen war kaum zu stoppen, und so folgte eine wahre Flut an neuen Titeln für den Schneider CPC. Mark K. Jones, einer der renommierten britischen Grafiker, kann sich noch gut an diese Ära erinnern. „Ich mochte die Arbeit der Franzosen sehr. In England ▶



» [Schneider CPC] Paul Shirley veröffentlichte *Spindizzy* zuerst auf dem 464.



» [Schneider CPC] Die 464-Version von *Druid* kam bei den Kritikern gut an.



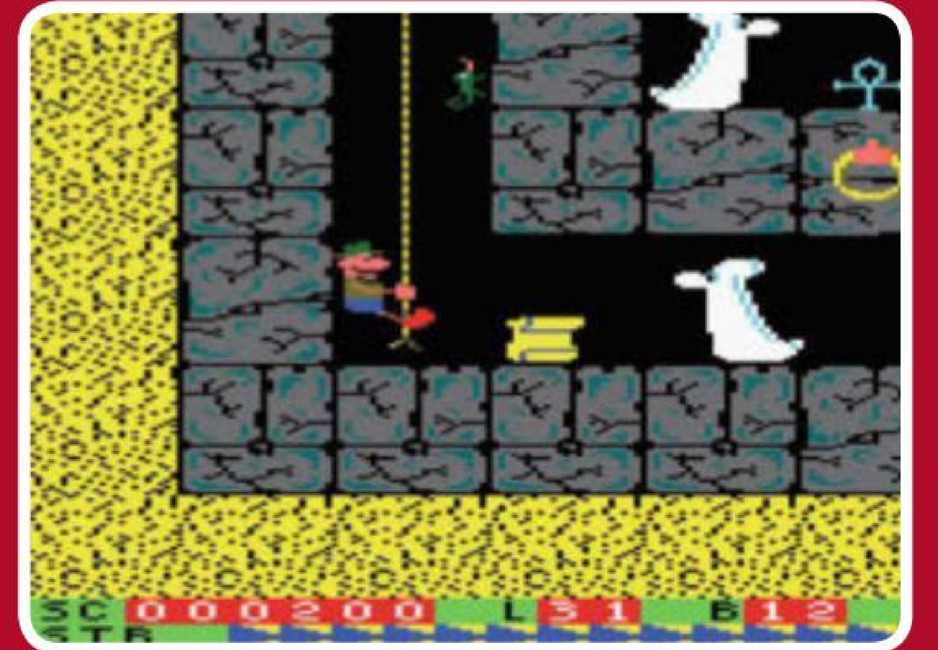
DER MACHER

Roland Perry war Projektleiter des CPC 464.

RG: Wurde schon beim Design des 464 an Konvertierungen gedacht?
RP: Wir hatten eine gewisse Vorgabe, die unsere Hardware erreichen musste. Dabei wurden Grafikchips verbaut, die denen des Spectrum, C64 oder BBC sehr ähnlich waren. Natürlich wollten wir die Leute dazu bewegen, dass sie ihre Spiele für unser System konvertieren, aber das war für das Design keine Voraussetzung.

RG: Was denkst du über die halbherzigen Spectrum-Konvertierungen?
RP: Ich würde nicht sagen, dass sie im Vergleich mit anderen besonders schlecht waren. Schlussendlich war es oft das gleiche Spiel, nur auf einer anderen Plattform. Es hat einige Zeit gedauert, bis die Entwickler das Potenzial des 464 besser nutzen konnten, wodurch die Qualität der Spiele natürlich besser wurde.

RG: Warum ging Amsoft nach dem Prinzip „Quantität vor Qualität" vor?
RP: In der Spieleindustrie konnte damals niemand ein Geschäft aufbauen, wenn er sich ausschließlich auf die beste Qualität konzentrierte. Man musste eine gewisse Auswahl bereitstellen und es dann den Konsumenten überlassen, sich zu entscheiden. Auch half es nicht, wenn ein Firmenname nur zweimal im Jahr in den Spielezeitschriften zu finden war.



» [Schneider CPC] Das Schneider-Maskottchen Roland wurde nach Roland Perry benannt.

RG: Hat sich Amsoft jemals überlegt, exklusive Titel von den Herstellern zu verlangen?
RP: Nein, wir wollten eine offene Plattform betreiben. Die Idee war, dass je zugänglicher unser System war, desto mehr Software dafür erscheinen würde. So wollten wir unsere Verkaufszahlen erhöhen. Wir wollten die Hersteller nicht dazu zwingen, sich für oder gegen uns zu entscheiden.

RG: Wie siehst du den 464 heute?
RP: Ich bin mit unserer Arbeit von damals sehr zufrieden. Besonders stolz bin ich auf die große Anzahl an Systemen, die wir verkaufen konnten. Die Kunden arbeiteten mit unseren Geräten, waren stolz darauf und selbst heute gibt es noch eine alte Fangemeinde. Unser System war so simpel und elegant, dass man es einfach anschließen und direkt benutzen konnte.

CPC-464-KLASSIKER

ERE INFORMATIQUE

Die französische Firma nutzte alle Stärken des 464.



GET DEXTER

■ Der 16-Farben-Modus war für ein isometrisches Adventure nicht unbedingt die erste Wahl. Aufgrund der niedrigen Auflösung war es schwierig, Details herauszuarbeiten. In *Get Dexter* haben Remi Herbulot und Michael Rho aber ganze Arbeit geleistet. Wichtige Objekte konnten stets erkannt werden, sodass sich der Frustfaktor in Grenzen hielt.



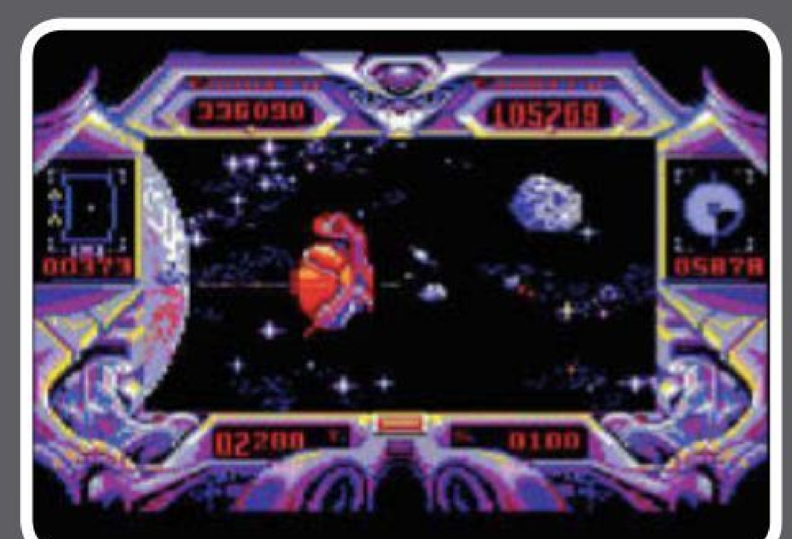
DOOMSDAY BLUES

■ *Doomsday Blues* hatte eine etwas andere Herangehensweise als herkömmliche Spiele. Anstatt Schlüssel für versperrte Türen zu finden, kickt der Protagonist diese einfach auf. Für jeden Kick verbraucht er Stärke, die er mit Nahrung auffüllen muss. Einfaches Herumlaufen kostet ihn Energie, die er mit Wein wiederherstellen kann.



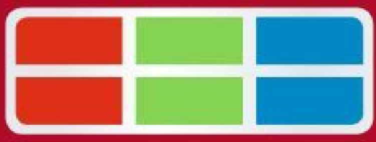
CAPTAIN BLOOD

■ Ursprünglich erschien der Titel für den Atari ST, bekam auf dem CPC aber eine hervorragende Konvertierung. Das Ziel des Spiels ist es, auf verschiedenen Planeten zu landen und dort Klone der Spielfigur zu finden. Diese gilt es anschließend zu eliminieren. Hinweise zu den Klonen geben Aliens, die ihr zuerst befragen müsst.



PURPLE SATURN DAY

■ *Purple Saturn Day* ist eine Ansammlung von Minispielen, die den Spielern einiges an Reaktionsvermögen abverlangen. Sei es in einem Hindernisparcours oder bei einem Völkerballmatch in einer Arena – gute Reflexe sind hier Gold wert. Zusätzlich müssen auch Rätsel gelöst oder ein Gehirn aus verschiedenen Mikrochips zusammengebaut werden.







DER KRITIKER

Jeremy Spencer (Herausgeber der Zeitschrift *Amtix!*) über den Schneider CPC.

RG: Was war dein erster Eindruck des 464?
JS: Als Amstrad den CPC veröffentlichte war ich sehr erwartungsvoll, weil das Gesamtpaket einen stimmigen Eindruck vermittelte. Zum Start gab es auch einige Spiele, die aber allesamt nicht sehr überzeugend waren. Also war der CPC kein Spielecomputer, sondern ein Computer, auf dem man auch spielen konnte.

RG: Wieso seid ihr so viel später als das offizielle Magazin erschienen?
JS: Wir hatten bereits eine große Palette an Zeitschriften, die regelmäßig in den Handel kamen. *Amstrad Computer User* war eine interne Zeitschrift, deren Mitarbeiter natürlich zuerst an die ganzen Spiele kamen. Wir brauchten sechs Monate, bis wir feststellten, dass sie keine gute Arbeit ablieferten, und dass wir einiges besser machen könnten.

RG: Wie kam es zu dem Namen „Amtix!"?
JS: Ich habe vorgeschlagen, dass wir eine Zeitschrift für den CPC herausbringen sollten. Wir haben dann ein Skript für den Spectrum geschrieben, das Namen im Zufallsprinzip produzierte. Schlussendlich kam *Amtix!* dabei heraus.

RG: Wir wissen, wie schwierig es ist, eine Zeitschrift auf den Markt zu bringen. Hattet ihr große Probleme damit?
JS: Das größte Problem war, an brauchbare Screenshots zu kommen. Damals wurde der Bildschirm mit einer Kamera abfotografiert, was vor allem beim CPC sehr schwierig war, da der Monitor stark flackerte.

RG: Warum hat es so lange gedauert, bis für den CPC ordentliche Spiele erschienen?
JS: Ich glaube, dass die Entwickler einfach herumexperimentieren mussten, bis sie die Hardware komplett nutzen konnten. Das war Pionierarbeit, denn es gab keine Anleitungen dafür.

RG: Warum haben die Entwickler so lange am 464 festgehalten?
JS: Zehn Jahre waren eine lange Zeit. Die Fans hatten viel damit zu tun, dass so lange Spiele dafür erschienen.



» [Schneider CPC] Heutzutage ist es leichter, Screenshots zu machen.

spielte der CPC nach dem C64 und Spectrum nur die dritte Geige. In Frankreich wurde das System wegen seine grafischen Möglichkeiten sehr geschätzt."

Auch Nick Bruty unterschätzte anfangs die Möglichkeiten des 464. „Ich arbeitete damals an einer Konvertierung von *Impossible Mission*. Ich wollte eigentlich eine niedrige Auflösung, was auf dem 464 aufgrund der Farben kaum möglich war. Das war ein echtes Problem, denn das Spiel lebte von seiner Schnelligkeit, und für mich war das in hoher Auflösung nicht realisierbar."

Erst David Perry und dessen Programmierkünste konnten Nick vom CPC überzeugen. „Ich war immer davon überzeugt, dass der 464 schon allein wegen seines größeren Bildschirms langsamer sein müsste als der Spectrum oder C64, aber Dave hat mich eines Besseren belehrt", gesteht Nick. „Als ich gesehen habe, dass seine Konvertierung von *Trantor* schneller lief als unser Original auf dem Spectrum, war ich absolut



» Nick Bruty schrieb viele 464-Klassiker.

» Bill Harbison zeichnete die Grafiken für *Chase HQ*.



CPC-464-KLASSIKER

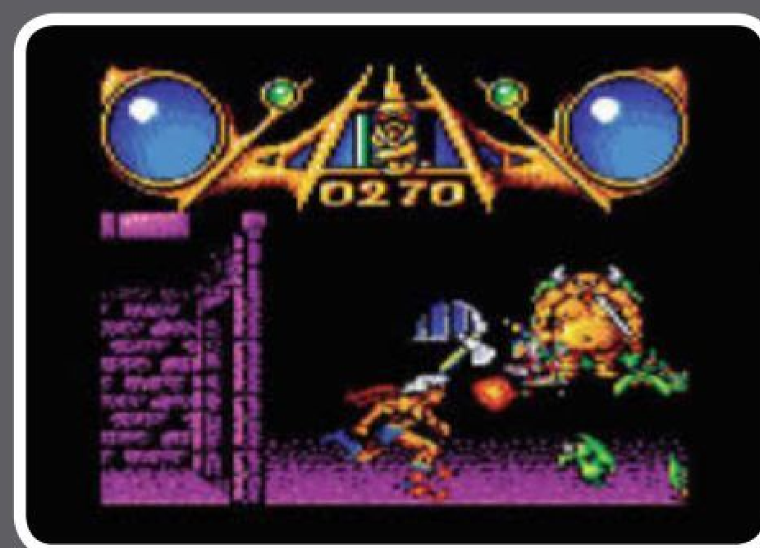
PROBE

Hits am laufenden Band.



TRANTOR

■ Dave Perry und Nick Bruty schlossen sich zusammen, um den 464 bis an seine Grenzen zu bringen. Die Zusammenarbeit begann mit *Trantor*, einem Run-and-Gun Sidescroller. Die Konvertierung basierte auf Nicks Original, das er für den Spectrum schrieb. Auf dem 464 profitierte das Spiel von besserem Sound und den 16 Farben, die die Hintergründe deutlich lebendiger werden ließen.



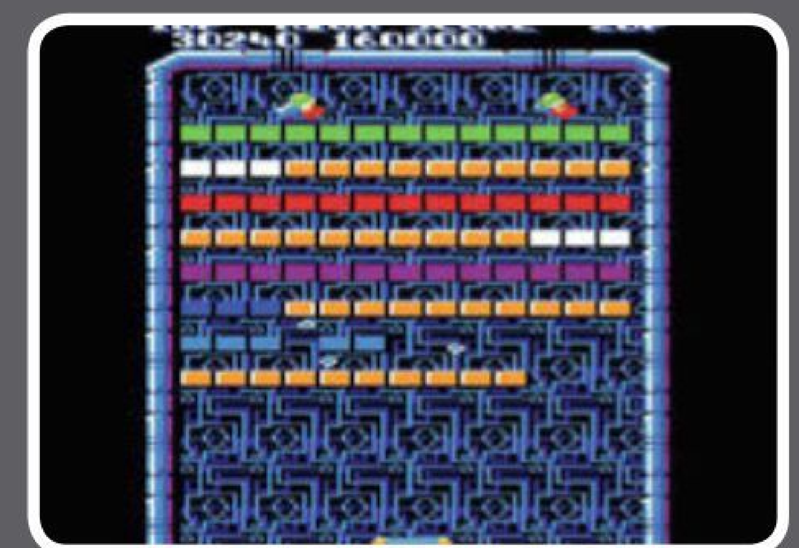
SAVAGE

■ *Savage* gilt als inoffizieller Nachfolger von *Trantor*. Auch hier handelt es sich um einen Sidescroller, allerdings wurden die Schusswaffen gegen Äxte ausgetauscht. Neben den üblichen Verbesserungen an Grafik und Sound wurde in der Konvertierung vor allem der Inhalt vergrößert, denn im Vergleich zum Original gibt es hier fast die doppelte Anzahl an Bosskämpfen.



SMASH TV

■ Auch diese Arcade-Konvertierung ist Nick und Dave hervorragend gelungen. Trotz der eigentlichen Schwächen des CPC in Sachen Spielgeschwindigkeit steht diese Version dem Original in nichts nach. In den meistens Leveln wimmelt es nur so von Gegnern, auch die Bosskämpfe sind hektisch. Trotz der 16 Farben läuft das Spielgeschehen schön flüssig.



ARKANOID

■ Probe hatte natürlich mehr Mitarbeiter als nur Nick und Dave, und diese waren für *Arkanoid* verantwortlich. Der Titel, der ursprünglich von Taito entwickelt wurde, war prädestiniert für eine Schneider-Konvertierung. Der 16-Farben-Modus bildete die perfekte Grundlage für die verschiedenen Blöcke.

verblüfft. Ich war zwar immer noch kein Fan von manchen grafischen Eigenheiten des 464, aber das legte sich mit der Zeit. Hätten wir *Trantor* ursprünglich für den CPC geschrieben, hätten wir deutlich mehr Details und Inhalte verwirklichen können, weil uns das System mehr Möglichkeiten eröffnete."

Das Duo veröffentlichte als nächstes *Savage* und *Dan Dare III*, bevor sie sich schlussendlich an die Konvertierungen verschiedener Spielelizenzen machten. „Wir haben versucht, den CPC an seine Grenzen zu bringen", erinnert sich Nick. „Dafür brachten wir so viele Farben und Animationen auf den Bildschirm, wie wir konnten. Aber ich denke nicht, dass wir das System maximal ausgelastet haben. Zu diesem Zeitpunkt war der Markt schon gesättigt und die Spieleindustrie konzentrierte sich immer mehr auf die neuen 16-Bit-Konsolen. Deshalb steckten die Studios immer weniger Energie in neue Entwicklungen für den CPC."

Der 464 konnte eine große Auswahl an erfolgreichen Spielen vorweisen – dank der vielen Entwicklerstudios wie Ocean Software. Ein herausragendes Beispiel für gelungene Arcade-Konvertierungen ist *Chase HQ*, das von Bill Harbison und Jon O'Brien geschrieben wurde. „Ich habe vor meiner Arbeit bei Ocean nie mit einem Schneider CPC gearbeitet", gesteht Bill.

„Ich hatte viel Spaß mit den 16 Farben. Obwohl die Pixel recht groß waren, half mir die Farbauswahl dabei, das Arcade-Feeling besser herüberzubringen. Die ursprünglichen Skizzen erstellte ich auf einem Atari ST in Schwarz-Weiß. Diese Skizzen wurden übertragen und auf dem CPC koloriert. Die Arbeit war wie bei einem Malbuch, nur digital. Leider waren die CPC-Versionen in der Regel nur ein Beiwerk. Wenn die Studios sechs Monate für eine Spectrum-Version hatten, bekamen sie meistens nur ein paar Wochen für den CPC. Ich habe mich oft gefragt, warum der CPC so vernachlässigt wurde."

Auch Mark K. Jones und John Brandwood arbeiteten zusammen, um *Renegade* und *Gryzor* aus den Spielhallen auf den CPC zu bringen. „Mit dem Vier-Farben-Modus konnte man großartige Details darstellen, und ▶



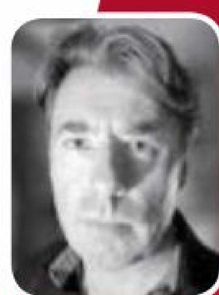
» [Schneider CPC] *La Abadia Del Crimen* ist außerhalb Spaniens kaum bekannt.



» [Schneider CPC] *Batman* war eines der vielen Lizenzspiele.



» [Schneider CPC] Das schon im C64-Original kernige Spiel ist auf dem CPC noch etwas blutiger.



DER KÜNSTLER

Mark K. Jones galt als einer der Besten seiner Zunft.

RG: Wie war die Arbeit auf dem CPC 464 im Vergleich zu seinen Konkurrenten?

MKJ: Der CPC war „mein" Computer. Ich habe mir damals selbst einen gekauft und damit mein gesamtes Portfolio erstellt. Die Arbeit damit war für mich immer einfacher als mit dem C64, weil ich dort nicht so eingeschränkt war. Mit dem Spectrum hatte ich kaum Kontakt.

RG: Wolltest du auch mal etwas anderes machen als nur Arcade-Konvertierungen?

MKJ: Ich habe damals bei Ocean/Imagine begonnen zu arbeiten. Als ich die Gelegenheit dazu bekam, habe ich sofort angefangen und mich sogar gegen ein Studium entschieden. Ich war noch sehr grün hinter den Ohren und habe deshalb das gemacht, was mir aufgetragen wurde. Ich hatte schon ein paar Ideen für Spiele, war aber einfach nur froh, in der Branche zu arbeiten.

RG: Warum war *Mag Max* deiner Meinung nach so beliebt?

MKJ: Ich habe nur kurz daran gearbeitet. Die ursprünglichen Zeichnungen wurden als veraltet empfunden, also sollte ich sie überarbeiten. Für mich war es ein reines Kunstprojekt, ich hatte sonst keinen Einfluss darauf. Das fertige Spiel war recht spaßig und auch sehr farbenfroh.



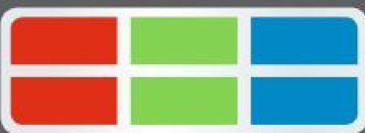
» [Schneider CPC] Neben *Renegade* und *Gryzor* arbeitete Mark an *Mag Max*.

RG: Wie kamst du mit dem Umstieg vom 464 auf neuere Hardware zurecht?

MKJ: Irgendwann kamen die kleinen Sprites natürlich an ihre Grenzen. Die 16-Bit-Ära erlaubte dem Grafiker mehr künstlerische Freiheit, ich habe schon etwas gebraucht, um mich mit den neuen Möglichkeiten vertraut zu machen.

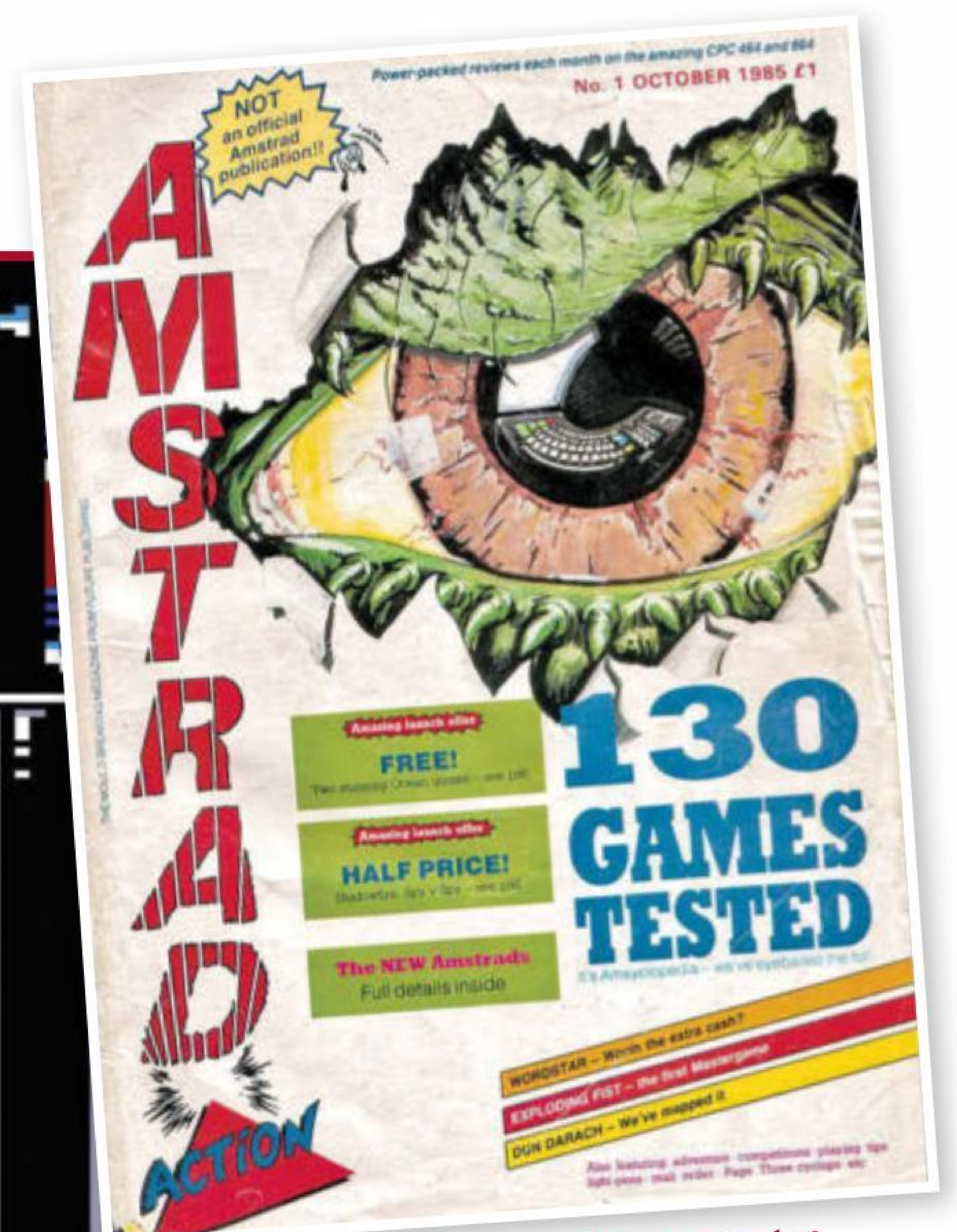
RG: Schätzt du den CPC noch immer?

MKJ: Ich freue mich, dass die Leute meine Spiele gern gespielt haben und zum Teil noch spielen. Es ist sehr erfüllend, wenn man weiß, dass man anderen Menschen eine Freude bereitet hat. Das ist für mich die größte Belohnung nach monatelanger Arbeit, und der CPC hat mir den Einstieg dazu ermöglicht.





» [Schneider CPC] In *Dan Dare III* konnte der Bildschirm in acht Richtungen scrollen.



» *Amstrad Action* war eines der ersten Magazine für den Schneider.


» Die Olivers entwickelten viele Originaltitel für den 464.

▶ ich nutzte ihn gern für Kunstprojekte. Für Spiele fand ich den 16-Farben-Modus geeigneter", erklärt Mark. „Damals nutzten die meisten Leute ihren Fernseher zusammen mit dem CPC, dabei wurden aber die Pixel nicht mehr so scharf dargestellt. Ich tüftelte immer gern so lange an den Grafiken herum, bis ich sie nicht mehr besser darstellen konnte."

Neben den Vollpreis-Konvertierungen kamen für den CPC auch einige Budget-Titel auf den Markt. Diese Art von Spielen waren eine Spezialität der Zwillinge Philip und Andrew Oliver. „Unser erster Hit war *Super Robin Hood*, dann folgte *Ghost Hunters*", erinnert sich Philip. „Unsere Preispolitik war recht einfach: Unsere Spiele sollten nur 25 Prozent eines Vollpreisspiels kosten. Wir hofften dadurch, dass sich die Titel viermal so oft verkauften. Außerdem hatten unsere Kunden dann keine so hohen Erwartungen an Inhalt und Qualität und waren deshalb oft überrascht. Das Konzept hat erstaunlich gut funktioniert."

Die Strategie der Olivers ging aber nicht lange auf, denn auch andere Publisher fanden Gefallen an Budget-Spielen. „Mitte 1987 war das Angebot an Spielen so groß, dass viele Studios Probleme hatten, ihre Werke zum vollen Preis zu verkaufen", erklärt uns Philip. „U.S. Gold und andere Firmen brachten deshalb ihre Spiele bereits sechs bis acht Monate nach Ersterscheinung zum Budget-Preis erneut auf den Markt. Das war für uns natürlich problematisch."

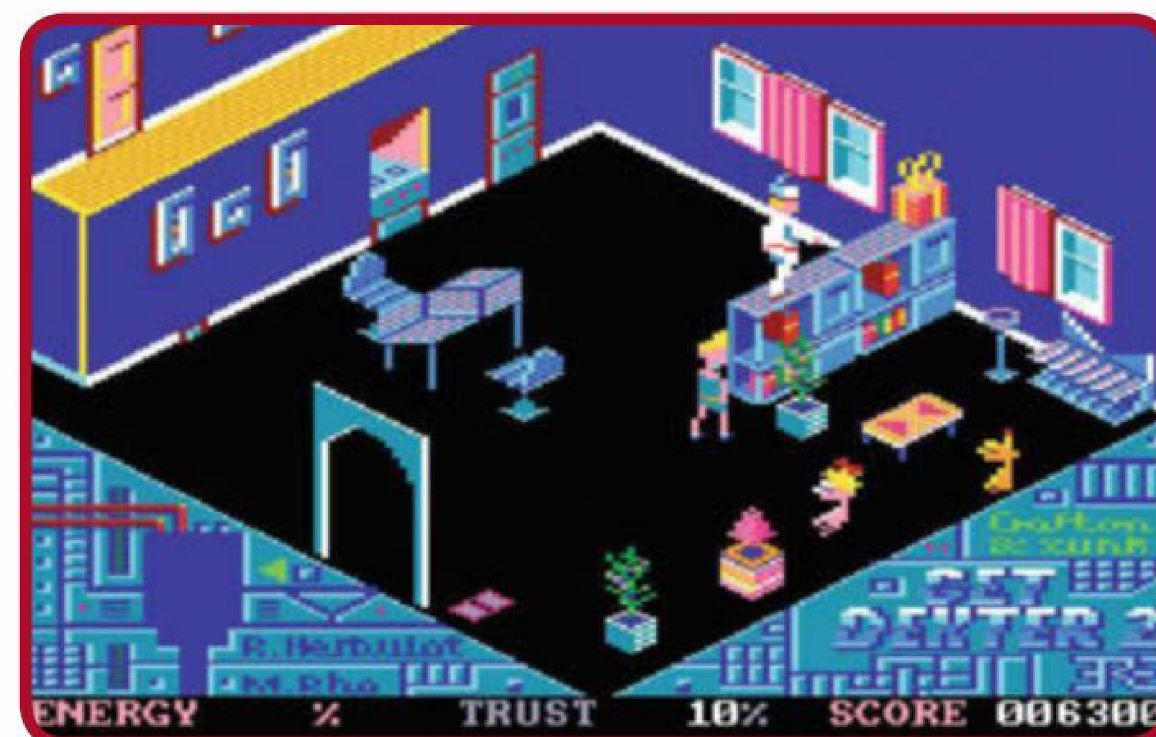
Die Olivers reagierten darauf, indem sie auch in das Vollpreis-Segment vorstießen. Darunter waren viele Arcade-Konvertierungen, Simulatoren und natürlich Adventures rund um ihren Helden Dizzy. Dennoch beendeten sie ihre Arbeit mit dem CPC am Ende des Jahrzehnts. „1989 ging der Markt für den CPC stark zurück, und wir wussten, dass wir nach der Weihnachtszeit keinen Gewinn mehr erzielen würden", bestätigt Philip. Der letzte Titel der Olivers, der für den 464 erschien, war *Robin Hood Legend Quest*. 1993 wurde das Spiel im Gedenken an den Erfolg von *Super Robin Hood* konvertiert.

Nach 1993 waren neue Veröffentlichungen restlos Budget-Titel, davon der große Teil Re-Releases. Die einzige Ausnahme machte Elmar Krieger, der für Titus Software noch zwei Spiele zum Vollpreis auf den Markt brachte. Dabei handelte es sich um *Super Cauldron* und *Prehistorik 2*, für die Elmar alle ihm zur Verfügung stehenden Tricks nutzte. „Nach sechs Jahren in der Demo-Szene konnte ich quasi nichts anderes, als Code für den CPC schreiben", gesteht Elmar. „Ich habe das System bis an die Grenzen ausgenutzt, aber ich konnte aus dem CPC natürlich keinen Amiga machen."

Als die Software-Entwicklungen Ende 1994 endgültig eingestellt wurden, wandte sich auch Elmar neuen Systemen zu. Zurückblickend wird er dabei etwas sentimental: „Man sagt immer gerne, dass früher alles besser war", schmunzelt er. „Für mich war die Ära des CPC eine aufregende, wundervolle Zeit. Andererseits würde ich nie mehr darauf Software entwickeln wollen, die Entwicklungsumgebung war schrecklich!"

Auch Philip Oliver blickt wohlwollend auf den CPC zurück. „Der 464 hatte viele Fans und war ein elegantes Plug-and-Play-System", erinnert er sich. „Auch wenn der Amiga technisch viel besser aufgestellt war, konnte der CPC immer auf seine Stammkunden setzen."

Remi Herbulot hat seine eigene Erklärung für die vielen Titel, die auf dem 464 erschienen sind: „*Get Dexter 2* war das letzte Spiel, das ich für den CPC schrieb. Aber es gab viele Hobbyprogrammierer, die im Wohnzimmer auf ihrem eigenen System ein Spiel schrieben.



» [Schneider CPC] *Get Dexter 2* war Remi Herbulots letzter Titel für den 464.

»Für mich war die Ära des CPC eine aufregende, wundervolle Zeit.« ELMAR KRIEGER

In Frankreich war der CPC weit verbreitet, deshalb gab es viele französische Budget-Titel."

Das letzte Wort möchten wir Roland Perry geben. „Ich war überrascht, dass sich der CPC so lange auf dem Markt halten konnte. Normalerweise konnte man froh sein, wenn ein System zwei Jahre lang verkauft wurde, weil sich die Technologie so rasant entwickelte. Manchmal hatte man allerdings Glück, und ein System konnte eine längere Zeit überdauern. Der 464 wurde schnell ein Klassiker und hat selbst heute noch seine Fans." *



» Elmar Krieger in jungen Jahren.



» [Schneider CPC] 1993 konvertierte Elmar Krieger *Super Cauldron* für den CPC.



DER CODER

8-Bit-Genie Jon Ritman über seine Meisterwerke.

RG: Wie bist du auf die Farbschemata deiner isometrischen Spiele gekommen?

JR: Das war eine Zusammenarbeit von Bernie Drummond und mir. Wir haben verschiedene Kombinationen durchgespielt und haben uns dann doofe Namen dafür einfallen lassen. Mit „Ice Cream and Green" meinten wir beispielsweise einen leichten Gelbton und Grün. Wir hatten solche Namen für alle acht Farbkombinationen. Wir hatten nur wenig Speicher zur Verfügung, deshalb mussten wir uns auf acht beschränken. Ich glaube, wir trafen eine gute Auswahl.

RG: Warum hast du den 16-Farben-Modus nicht genutzt?

JR: Weil die Auflösung geringer war als die des Spectrum. Bernie hätte sein komplettes Design ändern müssen, und das wäre zu viel Aufwand gewesen. Die Auflösung wäre zu gering gewesen und es hätte furchtbar ausgesehen. Viele Details wären verloren gegangen, und das war für uns keine Option.

RG: Und bei *Match Day II*?

JR: Das Scrolling war schon schlimm genug mit vier Farben, und mehr hätten wir nicht nutzen können. Im 16-Farben-Modus war der Ball noch nicht einmal rund!



» [Schneider CPC] *Match Day II* spielt sich langsamer als auf dem Spectrum.

RG: Deine Meinung zu den Spielen für den 464 im Rückblick?

JR: Ich glaube, *Match Day II* ist nicht gut gealtert, dafür war das Scrolling zu schlecht. Bei den isometrischen Spielen sah das schon besser aus, und diese werden von den Fans selbst heute noch gespielt.

RG: Ein letztes Wort zu *Match Day*?

Das Spiel sollten wir einfach vergessen und darüber schweigen. Die Entwickler haben meinen Code nicht benutzt. Sie haben schlampig gearbeitet und einfach irgendein Fußballspiel auf den Markt geworfen, das zu Recht niemand gekauft hat.

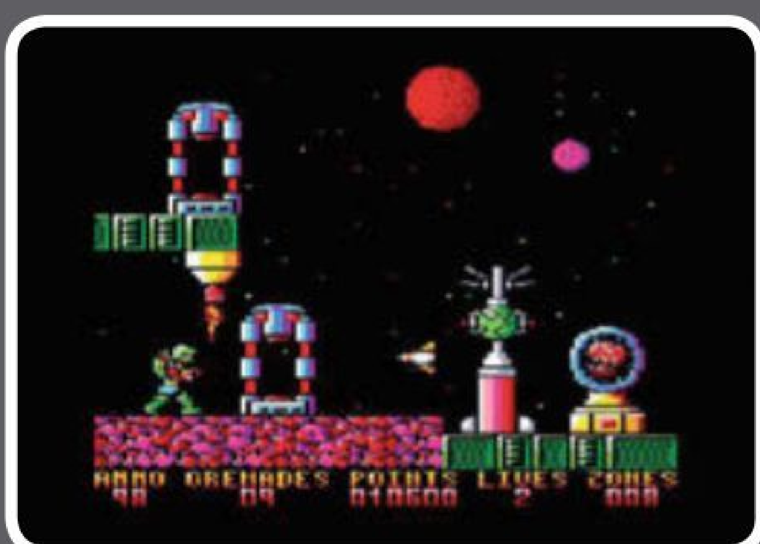
CPC-464-KLASSIKER

HEWSON Die britischen Experten.



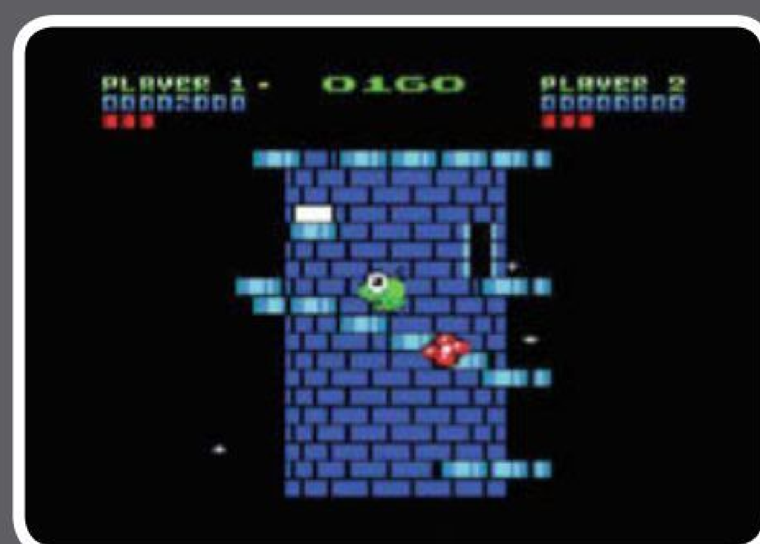
RANARAMA

■ *Paradroid* erschien exklusiv für den C64, *Ranamara* war ein Klon, der unter anderem für den CPC konvertiert wurde. Es spielt sich ähnlich schnell wie auf dem Spectrum, sieht dabei aber besser aus. Die Vogelperspektive ist passend gewählt und bietet Übersicht, auch wenn es zwischen den vielen Zaubern etwas hektisch werden kann.



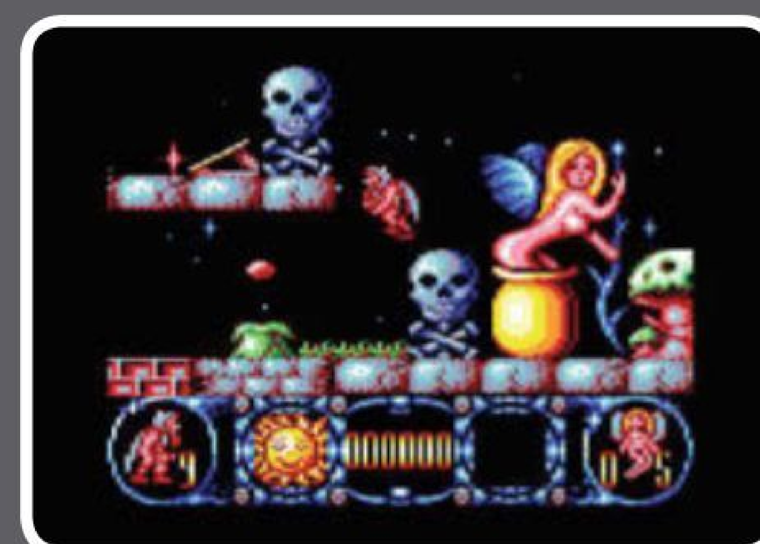
EXOLON

■ Das Original auf dem Spectrum ist grafisch nicht schlecht, kann aber vor allem farblich nicht mit der CPC-Konvertierung mithalten. In 124 Leveln muss von Plattform zu Plattform gehüpft werden, dabei wollen noch zahlreiche Gegner besiegt werden. Mit Hilfe von Raketen könnt ihr auch große Gegnergruppen schnell besiegen.



NEBULUS

■ Bei der Konvertierung ist das Minispiel mit den Fischen zwar verloren gegangen, das fällt aber nicht weiter ins Gewicht. Beim Erklimmen des sich immer weiterdrehenden Turms hat man auch so alle Hände voll zu tun. Auch wenn die CPC-Version etwas langsamer läuft, bleibt der Schwierigkeitsgrad gleich hoch.

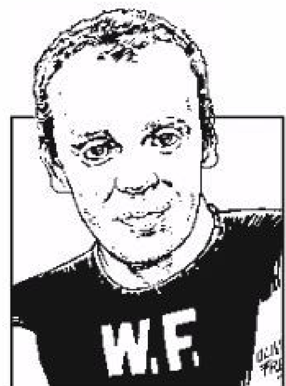


STORMLORD

■ Wie *Exolon* profitiert auch *Stormlord* von den vielen Farben des CPC. Spielerisch sind beide Versionen fast identisch. Auf dem CPC sind die Gegner nicht ganz so aggressiv, was das Spiel etwas leichter macht. Auch inhaltlich gibt es keine nennenswerten Unterschiede.

Metal Gear Solid

BLUT, SCHWEISS UND DIGITALE TRÄNEN



» PUBLISHER: KONAMI
» ERSCHIENEN: 1998 (JAPAN), 1999 (D)
» HARDWARE: PLAYSTATION

Von Winnie Forster

Vor dem Boom des World Wide Web griffen Konsolen-Fans, die es genau wissen wollten, zu Druck-Erzeugnissen, lasen *VG, Man!ac* oder das führende Fanzine *Gamefront*. Besonders wenn es um die japanische Szene ging, hatte der Macher des Letzteren, Frank Michaelis, einen guten Riecher und gab meiner Zeitschrift als Fernostexperte manch heißen Tip.

Frank raunt im Sommer 1997 den mysteriösen Namen *Metal Gear Solid*, schickt zwei verwaschene Screenshots und mahnt, das Konami-Projekt im Auge zu behalten: Noch ganz früh in der Entwicklung, fast keine Info bislang, doch sehr interessant …

Zwei *Metal Gear*-Vorgänger auf NES habe ich damals vage im Hinterkopf und auch, dass ihr Designer Hideo Kojima seitdem ungewöhnliche Adventures produziert, die in Japan gefeiert, im Westen jedoch nicht bekannt werden. *Snatcher* hatte ich mal getestet, fand „schlaue Story, viele Mädels und einen Spritzer Blut“ sehr gut. Doch da der „ironische *Blade Runner*-Verschnitt“ im Westen nur für die Nischen-Hardware Mega CD kommt, geht er völlig unter.

Die Europazentrale von Konami sitzt glücklicherweise in Frankfurt, nicht England, sodass der *Man!ac*-Draht kurz ist. Leider hat man dort, als ich nachfrage, vom *Metal Gear Solid*-Projekt noch nichts gehört. Auch den Namen Kojima kennt kein KOE-Mitarbeiter: Sorry, dass wir nicht weiterhelfen können! Ob wir nicht lieber das kommende Sportspiel *Nagano Winter Olympics* featuren wollen?

So erscheint das erste Kojima-Interview in deutscher Sprache Anfang November 1997 ohne Begleitwerk, halbseitig und mit kuriosen Statements. Kojima erzählt *Man!ac*, dass in die *MGS*-Architektur auch ein WC eingebaut ist: „Der Spieler wird verwirrt, vermutet eine Falle; doch wir stellen nur die Realität dar.“ Er will neue und ungewöhnliche Ideen mit Bewährtem mischen („Es gibt auch Elemente, die nicht realistisch sind, zum Beispiel herumstehende Erste-Hilfe-Koffer“), verrät aber nicht, wann er fertig wird: „Wir werden es noch in diesem Jahrhundert schaffen – bitte haben Sie Geduld!“

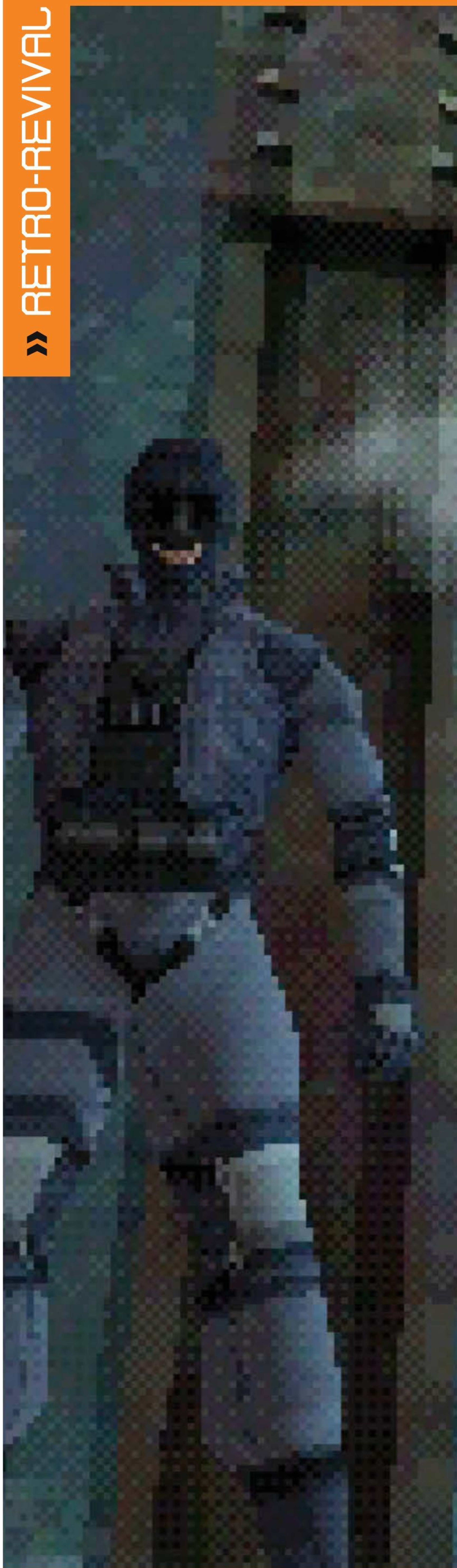
Ich weiß nicht mehr genau, warum wir nach diesem Gespräch so sicher sind, dass das Action-Adventure um Hightech-Spionage und Infiltration, der „aufregendste Titel im PlayStation-Katalog“ ist. In jedem Fall ignorieren wir Kojimas Bitte, drängeln und nerven Konami über den Jahreswechsel und in den folgenden Monaten: Habt Ihr schon eine Vorabversion? Das dauert! Erst kurz vor der Deadline von *Man!ac 7/1998* erhalten wir den Anruf aus Frankfurt: KOE hat nun eine Demo, nur der Prolog, aber voll spielbar. Ob das für einen Artikel reiche? Wir laden Konamis Geheimnisträger ein, zocken die Auftaktsequenz fünf Stunden lang und wissen dann, dass wir dem „heißesten PlayStation-Spiel des Jahres“ unsere bislang größte Preview widmen müssen, volle fünf Seiten.

Vom innovativen Schleichprinzip sind wir von den Socken, überrascht vom emotionalen Tiefgang („persönliche Freundschaft, erbitterter Haß, persönliche Konflikte“) und davon, dass *MGS* alle Sinneseindrücke simuliert: Held und NPCs achten auf Geräusche und Fußspuren, verschnupftes Husten oder dampfenden Atem in arktischer Kälte. Neu und gewagt ist auch die Grafik, „jeder Pixel und jede Schneeflocke berechnet, selbst Zwischensequenzen sind nicht vorab gerendert, sondern laufen in Echtzeit.“ Ein Spiel, dessen Held raucht wie ein Schlot, um zitternde Trigger-Finger zu beruhigen, in dem ein Endgegner Gedanken liest (und ein anderer unser Mitleid erregt) und man hübsche Mädchen anstarrt, bis sich ihre Gesichtstextur rot färbt – das gab’s noch nicht!

Über den Sommer wird *MGS* auch für KOE immer wichtiger und, als die Japan-Fassung Oktober 1998 erscheint und dort überragende Pressestimmen erntet, zur obersten Priorität. Die Pressearbeit verwandelt sich in ein Politikum. Nachdem *Man!ac* seit Monaten auf *MGS* wartet, wollen wir die NTSC-Version, die wir uns Day 1 aus Tokio holen, auf Herz und Nieren testen. Konami bittet erst und fordert dann, dass wir auf den Importtest verzichten und die PAL-Fassung abwarten, die spät kommt, weil Konami für *MGS* deutsche Synchronprofis ins Studio ruft. Wir wiederum wollen unseren Lesers nicht irgendwann, sondern sofort verraten, was hinter der Japan-Sensation steckt.

Viele Telefonate und Faxe gehen dem Kompromiss voraus: *Man!ac 11/98* bringt einen dreiseitigen Importtest ohne Wertung, aber mit deutlichem Fazit: „Der gelungenste Versuch, einen interaktiven Action-Film zu schaffen“, heißt es darin, und weiter: „… wird die Spielspaß-Schallmauer von 90 % durchbrechen.“

Der Rest ist bekannt: Anfang 1999, die PS1-Ära neigt sich dem Ende, gibt Konami ein eingedeutschtes *MGS* frei, das wir mit 92 % bewerten. Ein „absolutes Wahnsinnsspiel“, meint Redakteur Ehrle und bemerkt die einzige grafische PAL-Veränderung: Der arme NPC-Wächter, den Meryl bei ihrem Ausbruch überwältigt, ist im Original mit Unterhose bekleidet – im Westen ganz nackt. Warum, rätseln wir damals. Und auch ich heute noch. *




小島 秀夫
福島 智和

DER WIEDERGÄNGER

RESIDENT



EVIL 2

***Resident Evil* hat Survival Horror populär gemacht, das Sequel nochmal eine Schippe draufgelegt. Wir haben zusammen mit dem Producer des kürzlich veröffentlichten Remakes den Klassiker exhumiert.**

Es ist deutlich schwerer, als manch ein Spieler glauben möchte, eine gute Fortsetzung zu entwickeln. Wenn der Erfolg eines Spiels einen Nachfolger rechtfertigt, müssen die Stärken des Originals selbstverständlich erhalten bleiben, aber natürlich auch Aspekte verbessert werden und Neues muss dazukommen. Oft gelingt das, oft aber auch nicht: Für jedes *Tomb Raider 2* gibt es ein *Heart of the Alien*, für jedes *F-Zero X* ein *Sparkster*.

Auch wenn *Resident Evil 2* heute ein hohes Ansehen genießt, ist es ein Beispiel dafür, wie schwer die Entwicklung einer Fortsetzung sein kann. Dasselbe gilt für deren Remake, in das ähnlich viele Ressourcen wie für ein neues Spiel gesteckt wurden.

Die Geschichte hätte aber auch anders laufen können: Ein Jahr nach Entwicklungsstart des originalen *Resident Evil 2* steckte das Projekt in einer Krise. Der junge Entwickler Hideki Kamiya übernahm bei dem Projekt erstmals eine leitende Rolle. Der Director von Teil 1, Shinji Mikami, wurde als Producer eingesetzt. Beide Entwickler zerstritten sich über die kreative Ausrichtung. In der Folge zog sich Mikami zurück und verlangte nur noch monatliche Updates. Wenige Monate vor dem geplanten Release wurde den Entscheidungsträgern von Capcom klar, dass da kein würdiger Nachfolger im Entstehen begriffen war.

Die Entwicklung wurde neu gestartet, außerdem produzierte man den *Resident Evil: Directors Cut* als Entschuldigung für die wartenden Fans. Yoshiki Okamoto bat den erfahrenen Fernseh-Drehbuchautor Noboru Sugimura darum, die Storyprobleme zu beheben. Zwar fanden viele der ursprünglichen Elemente ins fertige Spiel, doch der Plot war zu jener Zeit unausgegoren und es fehlte eine Verbindung zum ersten Teil. Zudem wurden die Hintergründe, Charaktere und Gegner von Grund auf neu entwickelt.

Resident Evil 2 spielt in Raccoon City, einer mittelgroßen Stadt in der Nähe der Villa, in der Teil 1 stattfand. Die Story dreht sich um den Wissenschaftler William Birkin, der bei dem Pharma- und Biowaffen-Unternehmen Umbrella Corporation arbeitet. Er entwickelt den G-Virus, der Menschen in übernatürlich ▶





» [PlayStation] Der Licker ist eine der ekligsten Kreaturen im Spiel.



» Im Gegensatz zu Claire wurde Leons Design nur in Nuancen verändert.



» [PlayStation] Leon und Claire treffen sich im STARS-Büro wieder.

▶ starke Mutanten verwandelt. Als er sich aus Angst an eine andere Firma wendet, setzt Umbrella ein Team auf ihn an, das ihn erschießt. Kurz vor seinem Ende spritzt sich Birkin die letzte Probe des Virus und mutiert zu einer von Rache getriebenen Bestie. Er tötet die Umbrella-Agenten, wobei auch der T-Virus, der schon die Geschehnisse von *Resident Evil* in Gang setzte, freigesetzt wird und ein paar Ratten infiziert. Kurz darauf ist das Trinkwasser der gesamten Stadt verseucht. Und wenig später wandeln auf den Straßen die Untoten.

Yoshiaki Hirabayashi, der Director des Remakes von *Resident Evil 2*, kennt das Original in- und auswendig und kann daher genau erklären, was die Fortsetzung so besonders macht. Als das Spiel erschien, war er noch Student. „*Resident Evil 2* war der erste Teil, den ich selbst spielte, ich konnte damals also keinen Vergleich zur Villa aus dem ersten Spiel ziehen", erklärt er. Uns kann er natürlich trotzdem die Unterschiede erläutern, schließlich arbeitete er einige Jahre später am Remake von Teil 1 mit. Vor allem die Schauplätze geben beiden Spielen eine eigene Note, sagt er: Der atmosphärische, aber beengte Schauplatz von *Resident Evil* auf der einen Seite, das größere Areal und damit auch größere „Drama" von *Resident Evil 2* auf der anderen.

R*esident Evil* startete zwar mit einem actionreichen FMV-Intro, ging dann aber recht gemächlich weiter. Die Designer bauten zunächst Spannung auf – ein fehlendes Teammitglied, überall Blut, doch der erste Zombie taucht erst ziemlich spät auf. *Resident Evil 2* begann ebenfalls mit einem Knall, bei dem die beiden Protagonisten durch einen zombifizierten Lkw-Fahrer getrennt werden. Nach dem Spielstart geht es aber direkt in die von Untoten bevölkerten Straßen von Raccoon City. „Als das Sequel entwickelt wurde, war die Grundsituation der Story bereits bekannt. Darum war es vermutlich der bessere Weg, dem Spieler direkt aufzuzeigen, wie viel größer das Ausmaß des Zombieproblems dieses Mal ist", erklärt Hirabayashi den flotten Einstieg. Durch den Schauplatz in Raccoon City konnten die Entwickler den Unterschied zum abgeschlossenen Schauplatz aus Teil 1 klar vermitteln.

Auch spielerisch betonte *Resident Evil 2* mehr die Action als die Puzzles – obwohl Letztere ein wichtiger Bestandteil des Vorgängers waren. Wiederum aber konnte man zwei Varianten der Geschichte spielen, dieses Mal, indem man sich für Leon oder Claire entschied. Und um ein ähnliches Gefühl wie in der Villa entstehen zu lassen, dient in Teil 2 das Raccoon Police Department als Basis. Denn auch wenn ihr die Kanalisation und ein Untergrund-Labor besucht, verbringt ihr einen Großteil der Spielzeit im Präsidium. Das mag jetzt nicht sonderlich gruselig klingen oder viele Rätsel versprechen, funktioniert aber im Kontext des Spiels.

Die für die Puzzles eingesetzten Apparaturen erklärt Hirabayashi damit, dass das Gebäude früher ein Museum gewesen sei. „Wir entwickeln hier immer noch ein Spiel, also werdet ihr einige Geräte sehen, die es im echten Leben nicht gibt. Aber ist dieser Mix aus realistischen und Videospiel-Elementen nicht gerade das Tolle an *Resident Evil*?" Eine Unstimmigkeit störte Hirabayashi dann aber doch, und zwar die fehlenden Toiletten des Gebäudes.



» [PlayStation] Euer erstes Treffen mit William Birkin.

»Eine Polizeistation ist ein guter Kontrast zu der gefährlichen Situation, in der sich die Charaktere befinden.«

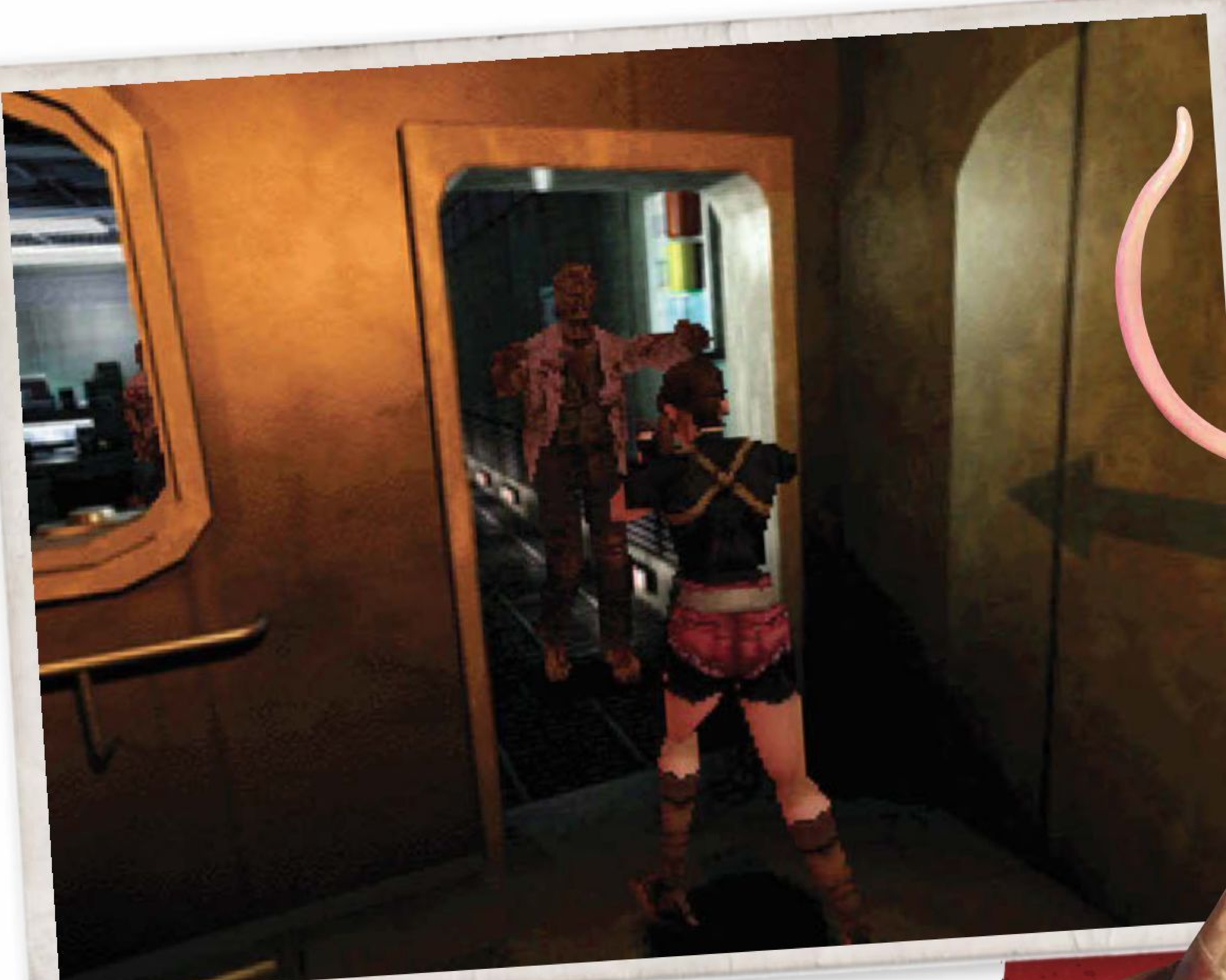
Yoshiaki Hirabayashi

Durch die Entscheidung, die Polizeistation nicht wie ein modernes Gebäude zu gestalten, konnten die Designer dem Standort diverse Zwecke glaubhaft zuteilen. Sie funktionierte zwar als Dienststelle, konnte aber Kuriositäten beheimaten, durch die gotische Architektur wirkte sie zudem einschüchternd – und das schon ohne Zombies. Für Hirabayashi hat die Idee einer Untotenepidemie in einer Polizeistation noch eine psychologisch erschütternde Komponente. „Eine Polizeistation sollte ein sicherer Platz sein. Es dann aber als einen so gefährlichen Ort zu erleben ist ein sehr interessanter Ansatz."

Die Schauplätze wurden für *Resident Evil 2* deutlich verbessert. Wie im ersten Spiel waren sie zwar vorgerendert, um eine bessere Qualität zu erreichen, die Komplexität wurde aber für Teil 2 erhöht. Zu sehen ist das bereits in den ersten Szenen, etwa an den zerstörten Autos und dem zerbrochenen Glas, den mit Müll zugestopften und Graffiti beschmierten Seitengassen und den Überresten der Militärblockaden. Die Full-Motion-Video-Sequenzen wurden zudem durch CGI-Cutscenes ersetzt. Nicht ▶



» Yoshiaki Hirabayashi arbeitet seit 2002 an der Reihe.



» [PlayStation] Auch in Teil 2 bekommt ihr es mit Zombie-Wissenschaftlern zu tun.

Letzte Überlebende

Diesen Leuten müsst ihr bei der Flucht aus Raccoon City helfen.



LEON S. KENNEDY

■ An seinem ersten Tag beim Raccoon City Police Department herrscht komplettes Chaos. Er hat sich dieses Revier wegen den seltsamen Morden in den nahen Arklay-Bergen ausgesucht, wäre also so oder so auf Zombies gestoßen. Das S steht übrigens für Scott.



ADA WONG

■ Zunächst behauptet sie, nach dem Umbrella-Forscher John zu suchen. Das ist aber gelogen. Alles, was wir wissen ist, dass sie eine Spionin ist und versucht, eine Probe des G-Virus zu stehlen. Sie assistiert Leon in seiner Storyline.



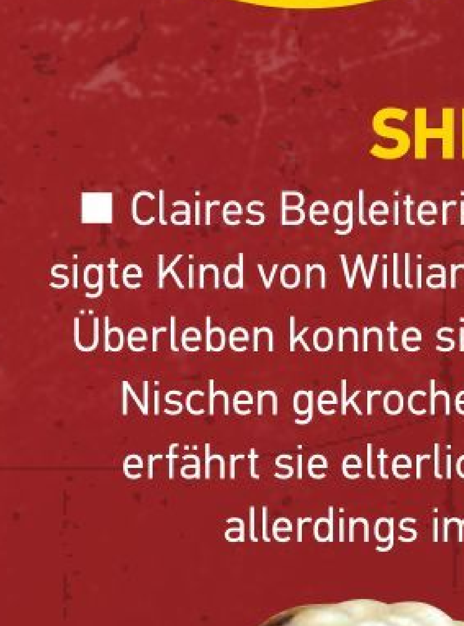
CLAIRE REDFIELD

■ Die andere spielbare Protagonistin ist Studentin und Motorrad-Enthusiastin, die ihren Bruder Chris sucht, der nach den Ereignissen des ersten Spiels verschwunden ist. Durch gemeinsames Training mit Chris beherrscht sie bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf.



SHERRY BIRKIN

■ Claires Begleiterin ist das vernachlässigte Kind von William und Annette Birkin. Überleben konnte sie, indem sie in kleine Nischen gekrochen ist. Im Spielverlauf erfährt sie elterliche Aufmerksamkeit, allerdings im schlimmsten Sinne.







VERSUCHSOBJEKT 1

Wir buddeln die verworfene erste Version von *Resident Evil 2* aus.

Es ist nicht üblich, dass ein Spiel mitten in der Entwicklung so grundlegend neugestaltet wird, wie es bei *Resident Evil 2* der Fall war. Nach dem Neustart der Entwicklung wurde nahezu jedes Asset neu angefertigt, trotzdem hat der Prototyp einiges mit dem fertigen Spiel gemein. Die Story hat dieselben Grundzüge, und auch zwei spielbare Charaktere waren von Anfang an geplant – Leon S. Kennedy und Elza Walker. Der Spieler startete im Polizeirevier und musste sich seinen Weg über die Kanalisation in Umbrellas geheimes Untergrundlabor bahnen.

Leon war bereits dem ersten Konzept nach ein frischgebackener Polizist, dessen erster Tag furchtbar schieflief. Und auch Ada sollte er treffen, die in dieser Version aber als Wissenschaftlerin arbeitete. Nur noch eine kleine Rolle nimmt der zweite Begleiter und Polizeikollege Marvin Branagh ein, der beim Aufeinandertreffen im finalen Spiel bereits stark infiziert ist. Elza war eine Motorradenthusiastin, die auf dem Weg in die Uni genau dann durch Raccoon City fährt, wenn der Virus ausbricht. Unterwegs trifft sie auf Sherry Birkin. Ihr zweiter Begleiter John wurde gestrichen, das Charaktermodell wird aber für den Waffenladenbesitzer Robert Kendo verwendet.

Neben Standardzombies solltet ihr auf infizierte Gorillas, einen Spinnen-Menschen-Hybriden und natürlich William Birkin treffen. Dieser ähnelt der finalen Version, der riesige Augapfel fehlt aber, dafür verprügelt er Leon und Elza mit einer Metallstange. Um euch angemessen wehren zu können, sollte es möglich sein, euer Messer durch ein Metallrohr auszutauschen, um eine höhere Reichweite und Schaden zu haben, außerdem wollten die Entwickler mehr Waffen und Handgranaten einbauen.

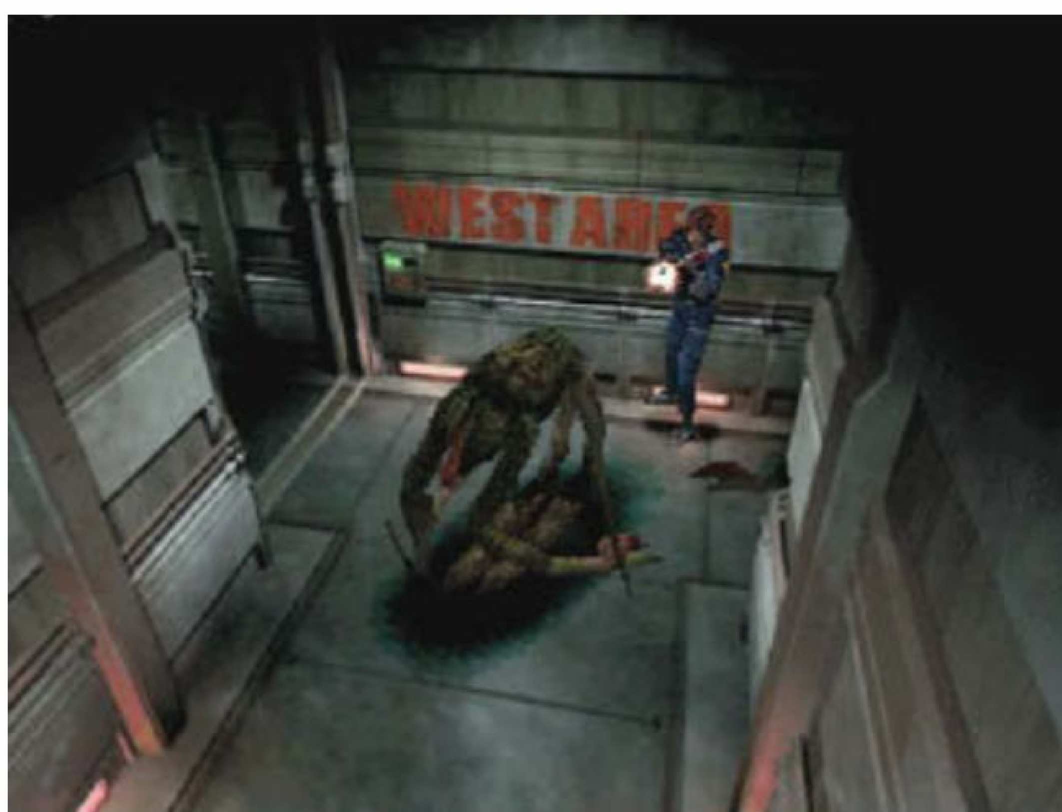
Shinji Mikami mochte die einzelnen Elemente und glaubte daran, dass sie in den letzten Monaten zu einem guten Spiel zusammengesetzt werden würden. Allerdings wurde bald klar, dass das nicht passieren würde, vor allem da die Schauplätze als langweilig angesehen wurden. So sollte die Polizeistation moderner werden, wodurch ihr der Charakter der Villa des ersten Teils oder des finalen Präsidiums fehlte, zu viele fade Korridore prägten das Bild. Die Monster konnten dem Licker nicht das Wasser reichen, und auch William Birkin wurde in der finalen Version deutlich verbessert. Jedoch ist der Entwurf ein spannendes Stück Geschichte, und einige Ideen darin wurden in anderen Ablegern verwendet.

» [PlayStation] Der Spinnenmutant aus dem Prototyp hat es nicht ins fertige Spiel geschafft.



▶ nur die vorgerenderten Grafikelemente bohrte Capcom auf, sondern spendierte auch den Charaktermodellen mehr Polygone. Die neuen Gegnertypen gehören mit zu den bekanntesten in der ganzen Reihe. Einer davon ist der Licker, ein blindes, schleichendes Monster mit einem freigelegten Hirn und sichtbaren Muskelfasern sowie der berühmten langen Zunge, die es zum Angriff einsetzt.

Hirabayashi doziert: „Zombies sind, optisch gesehen, eine Erweiterung von normalen Menschen. Die Licker aber nehmen die Innereien des Körpers, die wir selbst zwar haben, aber kaum oder nie sehen, und legen sie offen. Das ergibt einen tollen Kontrast zu den eher menschlich aussehenden Zombies." Die erste Begegnung mit dem Licker ist dann auch ein denkwürdiger Moment. Ihr lauft durch einen Korridor der Polizeistation und bemerkt, wie etwas vorbeihuscht. Nachdem ihr um die Ecke geht, seht ihr Blut von der Decke tropfen. Daraufhin zeigt sich der Licker in seiner vollen, ekelerregenden Pracht.



» [PlayStation] Neben Zombies bekämpft ihr auch solche Pflanzenkreaturen.

In *Resident Evil 2* gibt es etliche erinnerungswürdige Begegnungen, wie der Riesenalligator in der Kanalisation oder der geheime Kampf gegen den zombifizierten STARS-Helikopterpiloten Brad Vickers. Zwei Gegner stechen aber ganz besonders heraus: Erstens kehrt der bereits aus dem ersten *Resident Evil* bekannte Tyrant (T-00) zurück und jagt den Spieler durch das „Leon B"-Szenario (das man freischaltet, indem man „Claire A" abschließt). Das funktionierte so gut, dass *Resident Evil 3* komplett auf dem Konzept basierte, vor einem einzelnen Verfolger zu fliehen.

Zweitens war da noch William Birkin, der aufgrund des sich selbst gespritzten G-Virus immer schlimmer mutiert. Zunächst wächst sein rechter Arm massiv an und ein Auge entwickelt sich in ihm. Bald darauf verliert er die letzten Spuren seiner Menschlichkeit, sein Gesicht und seine Haare rutschen von seinem Schädel, ihm wachsen zusätzliche Arme und er sieht zunächst wie ein Biest aus, bevor er als undefinierbare Masse aus Fleisch und Zähnen endet. Diese extreme Transformation hinterließ einen bleibenden Eindruck bei vielen Spielern.

Grafische Anpassungen sollten in Verbindung mit Spielmechaniken das Gefühl, Claire oder Leon zu verkörpern, noch intensivieren. Die Entwickler wollten, dass erlittener Schaden am Charakter selbst sichtbar war und dass er



» Eine Konzeptzeichnung der Polizeistation.

»DU MUSST DEN VISUELLEN REALISMUS IN EINKLANG MIT DEM STRESS BRINGEN, DEN DER SPIELER EMPFINDET.«

YOSHIAKI HIRABAYASHI

die Bewegungsfähigkeit beeinträchtigte. Nachdem Leon ein paar Bisse abbekommen hat, umklammert er seine Wunden; ist er ernsthaft verletzt, humpelt er merklich. Dadurch kann er den Zombies noch schwerer ausweichen, wodurch die Wahrscheinlichkeit, noch mehr Schaden zu erleiden, vergrößert wird. Das erhöhe die Spannung und Immersion, analysiert Hirabayashi, man müsse allerdings auf den Stresslevel des Spielers achten: „Du musst den visuellen Realismus in Einklang mit dem Stress bringen, den der Spieler empfindet."

Eine weitere Stärke von *Resident Evil 2* sind die beiden gut geschriebenen Charaktere, die teilweise auch zu Figuren aus Teil 1 eine Verbindung haben. Man wollte sie nicht nur sicher durchs Spiel leiten, weil man dann nicht neustarten musste, sondern sie wuchsen einem ans Herz. Hirabayashi ist dieser Punkt sehr wichtig: „Seit Teil 1 sind die ansprechenden Charaktere und die zugehörigen Storylines ein Merkmal der Reihe. Ich glaube, dass wir durch die entweder verwandten oder zur selben Firma gehörenden Figuren nicht nur die Konsistenz der Geschichten, sondern auch die Bindung der Spieler erhöhen konnten."

Wie im Erstling kann man auch in *Resident Evil 2* zwischen einem männlichen ▶

GESICHTER DES GRAUENS

Eine Auswahl an Bossen in *Resident Evil 2.*



◂ G-TYPE

■ Nicht jeder ist anfällig für den G-Virus: Wenn der Wirt die falsche DNA, hat spaltet sich der Sprössling äußerst brutal ab. Sobald er erwachsen ist, wird er sehr stark und kann eigene Nachkommen produzieren, um den Virus zu verbreiten. Allerdings fehlt ihm die Intelligenz eines infizierten Wirtes wie William Birkin.

RIESENALLIGATOR ▸



■ Dieses Biest treibt sich in der Kanalisation herum, hier wurde es auch mit dem T-Virus infiziert und ist enorm gewachsen. Ihr könnt es entweder so lange mit Kugeln vollpumpen, bis es flüchtet, oder aber ihr schießt im richtigen Moment auf einen Gaskanister, sodass er neben ihm explodiert.



◂ RIESENMOTTE

■ Da weder Leon noch Claire ein Autan-Spray dabeihaben, müsst ihr dieses mutierte Insekt mit haufenweise Kugeln füttern. Doch Vorsicht ist geboten, denn die Larven der Motte befinden sich ebenfalls in dem Serverraum und wollen euch an den Kragen.

TYRANT ▸



■ Der Tyrant mag nicht mehr der bösartigste Gegner sein, ist aber immer noch eine Bedrohung. Besonders gefährlich macht ihn, dass er schnell und ohne Vorwarnung zuschlägt. Noch mehr aufpassen müsst ihr, wenn er seine Haut ablegt und damit seine volle Kraft entfaltet.



◂ WILLIAM BIRKIN

■ Der Biowaffen-Forscher wurde von Umbrella betrogen, spritzt sich das G-Virus aus Rache selbst und wird so zum Hauptträger. Er ist auf der Suche nach seiner Tochter, da sie eine perfekte Wirtin ist. Im Spielverlauf begegnet ihr William mehrfach und in verschiedenen Formen.

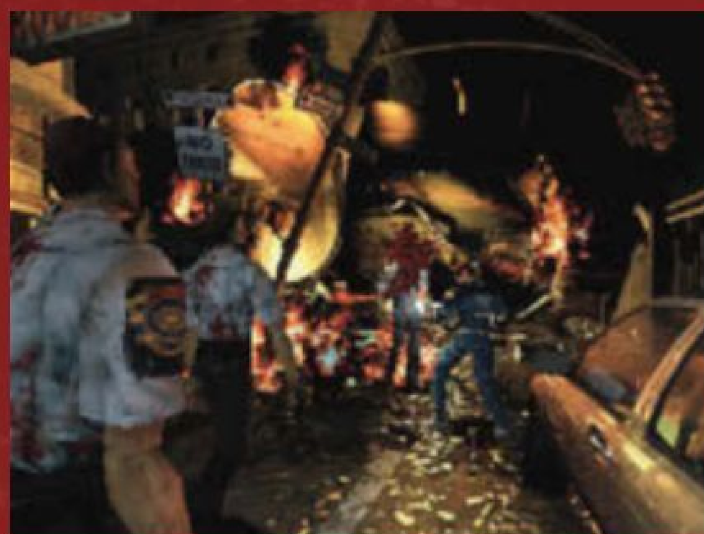
SEITENSPRÜNGE

Die Infektion griff rasch um sich – und das hat sie den anderen Konsolen angetan.

PLAYSTATION (DUALSHOCK-VERSION) ▸

1998

■ Neben dem Analogstick-Support bringt die Neuauflage das *Extreme Battle*-Minispiel mit sich, ebenso wie einen leichteren Schwierigkeitsgrad. Die japanische Version bekam einen „USA-Modus“ spendiert, der das Spiel schwerer machte.





◂ GAME.COM

1998

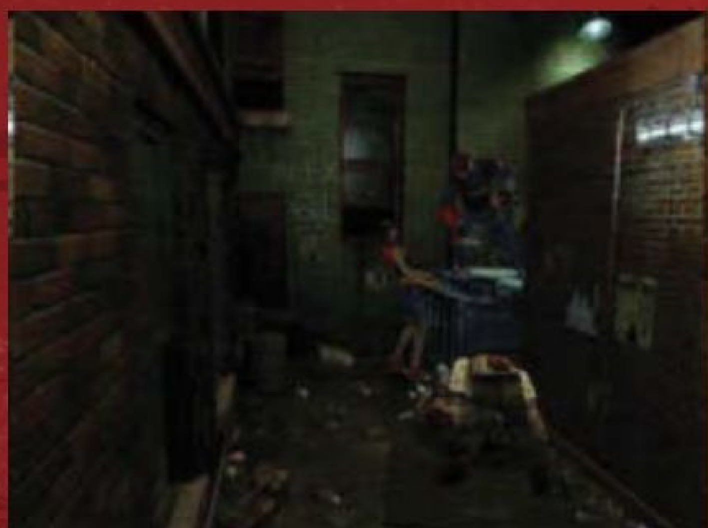
■ Diese einzigartige 2D-Monochrom-Umsetzung lässt euch nur als Leon spielen und fängt den Geist des Spiels nur bedingt ein. Die eigentliche Action ist weitestgehend auf Item-Management und Zombie-Erschießen zurückgefahren, aber die Grafik ist tatsächlich ganz nett anzusehen.

PC ▸

1999

■ Die Umsetzung basiert auf der Dualshock-Version und bietet zahlreiche Grafikeinstellungen, wie optionale Schattierung und höhere Auflösungen. Blöd nur, dass die Hintergründe nicht hoch aufgelöst werden, dafür gibt es eine extra Datei mit ein paar Artworks und Videos.





◂ N64

1999

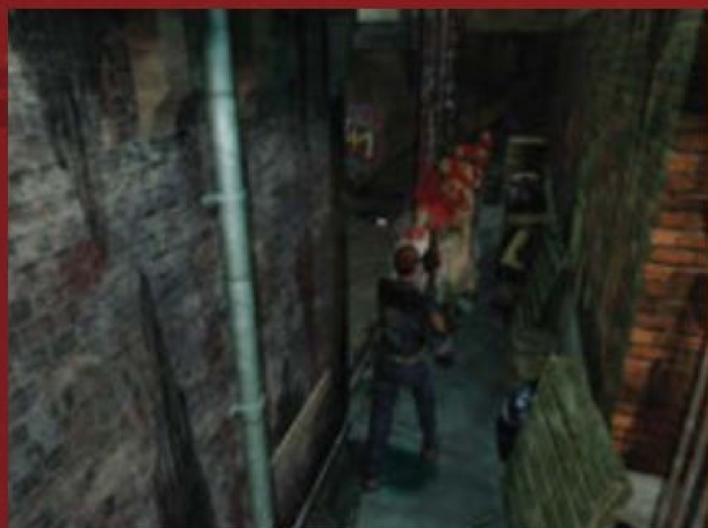
■ Durch Qualitätsreduzierung bei Cutscenes, Sprachdateien und Hintergründen haben die Angel Studios es geschafft, das Spiel auf ein N64-Modul zu quetschen. Dazu gibt es eine neue Controllerbelegung, einen Zufallsmodus, Extra-Kostüme und zusätzliche Erklärungen zur Story.

DREAMCAST ▸

1999

■ Die Version basiert auf der PC-Fassung und läuft sogar auf Windows CE und in höherer Auflösung (abgesehen von den Hintergründen). Die Zusatzdatei wurde beibehalten, die FMV-Qualität ist sehr hoch. Als Komfortgewinn werden Leben und Munition auf dem VMU angezeigt.





◂ GAMECUBE

2003

■ Nach *Resident Evil 0* und dem Remake des ersten Teils enttäuscht die Umsetzung. Man wollte alle Teile für den GameCube verfügbar machen, hat aber einfach die Dualshock-Version mit hochauflösenden 3D-Modellen und Low-Res-Hintergründen portiert.

»DIE SERIE IST SO WEIT GEKOMMEN, WEIL DAS STORYTELLING DIE SPIELER FESSELT UND SIE WISSEN WOLLEN, WAS ALS NÄCHSTES PASSIERT.«

YOSHIAKI HIRABAYASHI

▶ und einem weiblichen Protagonisten wählen. Dieses Mal sind sie keine trainierten Agenten, wodurch sie nahbarer wirken. Leon Kennedy ist ein frisch ausgebildeter Polizist an seinem allerersten Arbeitstag. „Leon ist ein sowohl in der Persönlichkeit als auch im Aussehen ansprechender Charakter, und ich denke, viele Spieler kennen ihn schon aus ihrem ersten *Resident Evil*“, erklärt Hirabayashi die Popularität des Helden. Als Capcom die Entwicklung des Spiels neu startete, wurden an Leons Aussehen und seiner Hintergrundgeschichte nur wenig geändert. Das Studio war sich scheinbar über das Potenzial des Charakters im Klaren, und so tauchte er auch in Teil 4 sowie 6 wieder auf.

Auch die Bedeutung der Partnercharaktere wurde erhöht, indem man in Schlüsselstellen die Kontrolle über sie bekommt. Leons Partnerin war Ada Wong, deren Motive nie ganz klar werden. Sie fungiert als Freund, Feind und begehrenswerte Frau. Ihr Auftritt warf mehr Fragen auf, als er beantwortete. Laut Hirabayashi sind solche Charaktere für *Resident Evil* wichtig. „Es ist befriedigend, wenn eine Story alles erklärt, aber noch besser ist es, eine Geschichte zwar aufzulösen, aber trotzdem einige Geheimnisse und Möglichkeiten für die Zukunft

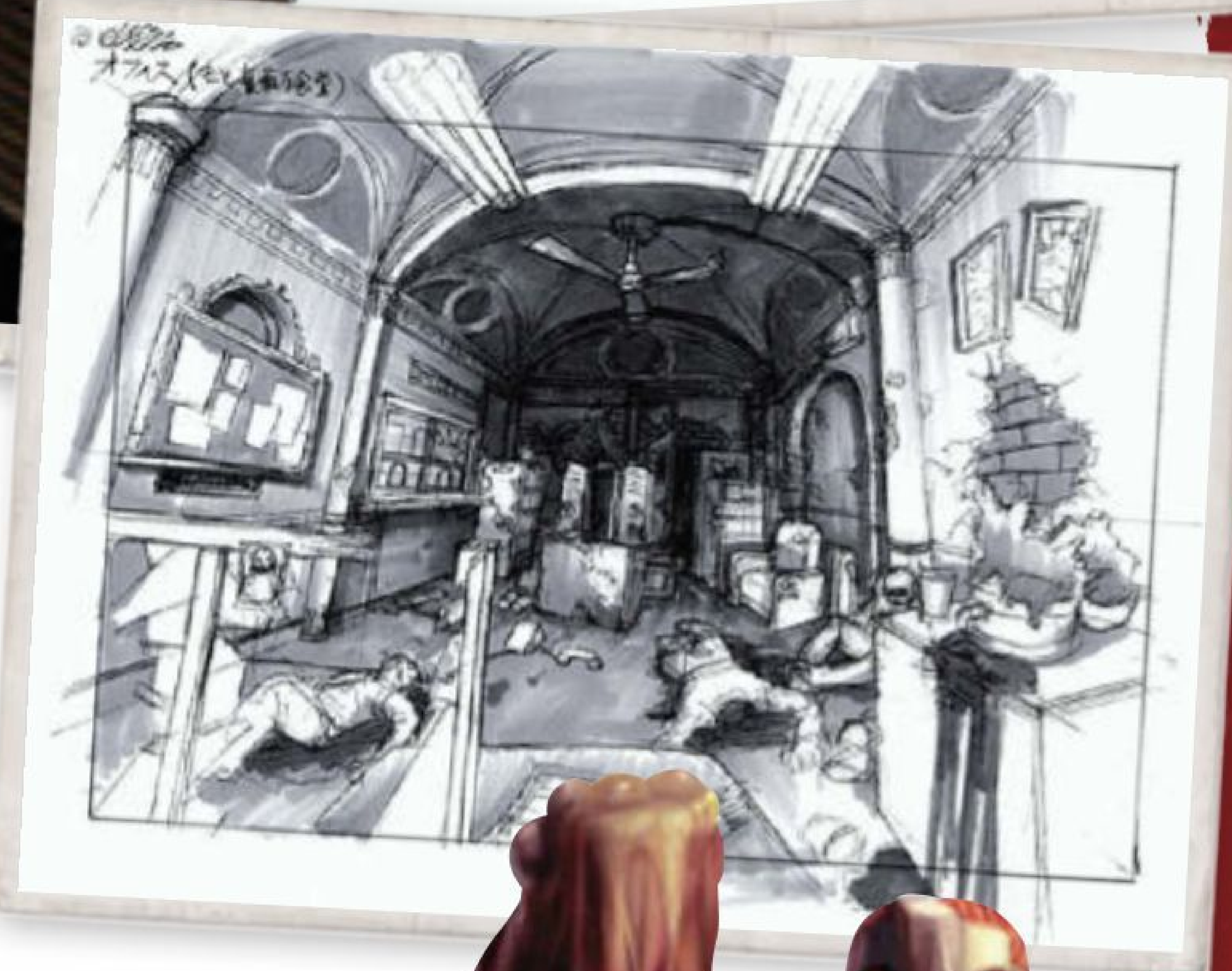
» [PlayStation] Das Elektrogewehr ist stark, die Munition aber sehr begrenzt.





» [PlayStation] Für solche Situationen müssen Kugeln gespart werden.





zu bewahren. Die Serie ist so weit gekommen, weil das Storytelling die Spieler fesselt und sie wissen wollen, was als Nächstes passiert."

Claire Redfield ist die zweite Heldin, sie basierte auf dem Konzept für Elza Walker. Ihre Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit sowie die Vorliebe für Motorräder und ihr Studentenstatus basierten auf dem ursprünglichen Design, sie wurde dann aber zur jüngeren Schwester von Chris Redfield umgeschrieben (einem der Protagonisten in *RE1*). Auch wenn sie die erste Zivilistin im Heldengespann der Serie ist, kann sie gut kämpfen. Sie muss im Spielverlauf Sherry Birkin, die Tochter von William, beschützen. Für Hirabayashi ist die Familie ein wichtiger Bestandteil der Geschichte, ein Kindercharakter unterstützte diesen Pfeiler. Auch dass William gerade noch Mensch genug ist, um Sherry hinterherzujagen, macht ihn noch ein gutes Stück gruseliger. Das Mädchen ist zwar unbewaffnet, aber klein und schnell genug, um den meisten Gegnern auszuweichen.



» [PlayStation] Das Präsidium war einmal ein Museum, daher die Schalterrätsel.

Eine der größten Neuerungen in *RE2* war das „Story Zapping"-System. „Ihr konntet aus zwei Charakteren wählen und hattet so mehrere Blickwinkel auf die Story. Ich kann mir vorstellen, dass das Team so noch weiter als in *Resident Evil* gehen wollte, was die Vermischung von Story und Gameplay angeht", erläutert Hirabayashi. Für jeden Charakter gibt es zwei Szenarios, die beleuchten, was passiert wäre, wenn der Unfall zu Beginn anders ausgegangen wäre und die Protagonisten auf der jeweils anderen Seite des Trucks stehen. Wirklich spannend sind die Auswirkungen der Handlungen auf die andere Storyline, so beeinflusst eine Entscheidung in Leons A-Seite die B-Seite von Claire. Dadurch wird das Leben des anderen Charakters schwerer (Wegnahme von Waffen) oder leichter (Zerstörung von Umgebungsobjekten).

Bei seiner Veröffentlichung im Jahr 1998 wurde *Resident Evil 2* von der Fachpresse sehr positiv aufgenommen. So vergab *Video Games* 93 %. Autor Ralph Karels lobte die realistischen Hintergründe und die starken CGI-Cutscenes. Auch die Atmosphäre hatte es ihm angetan, die neben der starken Optik auch von dem superben Soundtrack getragen werde. Georg Döller von *Mega Fun* verlieh 89 %, aus den gleichen Gründen. Allerdings bemängelt er die zu leicht geratenen Puzzles. „Waren die ▶





» [PlayStation] Drama pur: ein brennender Tyrant und ein Zeitlimit.



» [PlayStation] Claire wehrt sich gegen G-Types.



▶ Rätsel im ersten Teil noch teilweise knallhart und für viele zu schwer, sind nun vielleicht noch ein, zwei Situationen dabei, die einen wirklich lange aufhalten." Was aber beide Tester gleichermaßen loben, ist der enorme Umfang, der auf den zwei Hauptcharakteren sowie den A- und B-Szenarien fußt. Durch den enormen Umfang musste das Spiel auf zwei Discs ausgeliefert werden, und selbst dann waren noch Platzsparmaßnahmen (wie qualitativ hochwertige Chip-generierte Musik) nötig.

Auch kommerziell war *Resident Evil 2* durchaus erfolgreich. Knapp 5 Millionen Einheiten konnten von der PlayStation-Version abgesetzt werden, womit es sich sogar besser verkaufte als alle drei PlayStation-Fassungen des ersten Teils zusammen. Später im Jahr 1998 wurde das Spiel mit Dualshock-Unterstützung neu veröffentlicht. Die erste Konvertierung von *Resident Evil 2* wurde für den Sega Saturn angekündigt, die Entwicklung später aber aufgrund von Qualitätsbedenken wieder gestoppt. 1999 erschien das Spiel für PC, Nintendo 64 und Dreamcast; diese drei Umsetzungen wurden ebenfalls gelobt. Nicht so gut kam 2003 die GameCube-Version weg: Obwohl Teil 1 gerade erst mit einem erstklassigen Remake bedacht worden war, handelte es sich bei der GC-Version nur um die Portierung des mittlerweile fünf Jahre alten Originals.

Über 20 Jahre nach der Veröffentlichung genießt *Resident Evil 2* geradezu Kultstatus. Das beweisen auch die Verkaufszahlen des im Januar veröffentlichten Remakes, das in den ersten drei Tagen über 3 Millionen Einheiten absetzen konnte. „*Resident Evil 2* war seit seinem Erscheinen eine Inspiration für die gesamte Reihe, und natürlich auch für uns beim Remake", beschwört Hirabayashi die Faszination des Originals. Daher wollte das Team ein Remake schaffen, das zwar nach modernen Standards gut spielbar ist (die „Panzersteuerung" der Charaktere war selbst 1998 höchst gewöhnungsbedürftig), dabei aber die Schlüsselelemente von *Resident Evil 2* beibehält.

Durch den Erfolg des zweiten Teils wurde die Richtung, in die die Reihe ging, maßgeblich beeinflusst. Die Zerstörung von Raccoon City beispielsweise ist ein Thema, das immer wieder aufgegriffen wird. *Resident Evil 3* setzt die Geschichte von Jill Valentine aus dem Erstling fort, die vor der Nemesis-Kreatur aus der Stadt flieht. Die beiden *Outbreak*-Teile auf PS2 betrachteten das Thema aus einem an-



» [PlayStation] Durch Puzzles erhaltet ihr wichtige Items.

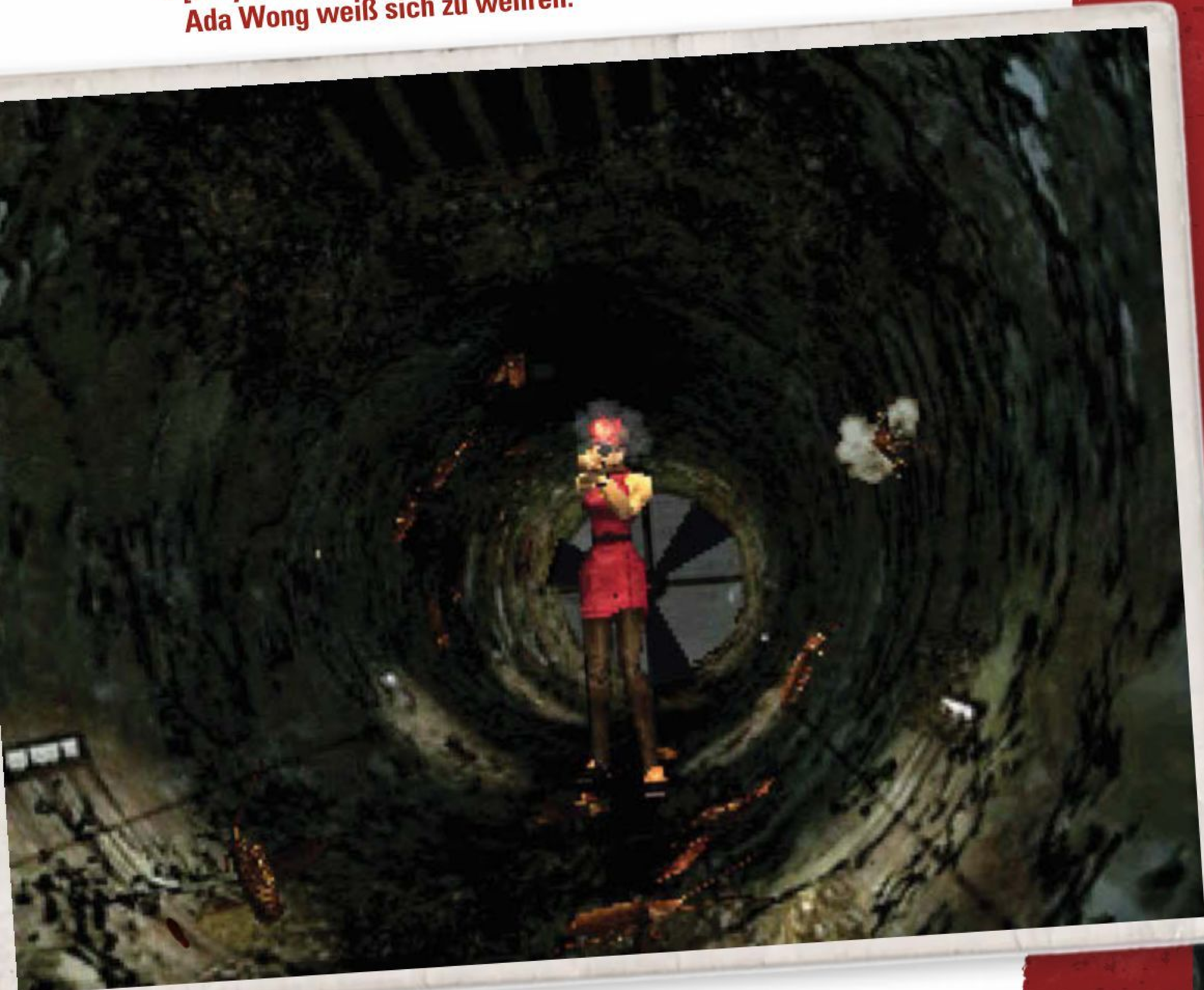
»Es war seit seinem Erscheinen eine Inspiration für die gesamte Reihe.«

YOSHIAKI HIRABAYASHI

deren Blickwinkel, nämlich dem von zivilen Helden. Das Rail-Shooter-Spin-off *The Umbrella Chronicles* erzählt die Geschichte von Teil 3 erneut, mit Unterkapiteln über Ada Wong und HUNK, während die Fortsetzung *The Darkside Chronicles* die Handlung von Resident Evil 2 neu aufbereitet. Auch der Third-Person-Shooter *Operation Racoon City* spielt in einem Szenario rund um die Zerstörung der Stadt. Und auch wenn die Reihe Raccoon City mittlerweile verlassen hat, spielen die Helden aus *Resident Evil 2*, Leon und Claire, wichtige Rollen in einigen späteren Teilen.

Den Erfolg von *Resident Evil 2* einem einzigen Element zuzuschreiben fällt schwer. Als stark verbessertes Sequel sprach es Neueinsteiger nur bedingt an, die packende Story-Präsentation in den Fokus zu rücken würde dem Gamedesign, das das Angstgefühl gekonnt verstärkt, nicht gerecht werden – und umgekehrt. Laut Hirabayashi war es eben eine Mischung aus all diesen Punkten. Die Atmosphäre von *Resident Evil* wurde beibehalten, die Story und Spielelemente hingegen stark verbessert, sodass ein rundum gelungenes Erlebnis herauskam. „Unterschiedliche Spieler nehmen die Serie unterschiedlich wahr, aber *Resident Evil 2* bot so ziemlich alle Aspekte, die Fans an der Reihe lieben." *

» [PlayStation] Die gelegentlich spielbare Ada Wong weiß sich zu wehren.



MUTIERTES MEISTERWERK

Yoshiaki Hirabayashi im Gespräch über die Neuentwicklung eines der beliebtesten *Resident Evils.*



Nach dem starken Remake von *Resident Evil* ist es kein Wunder, dass irgendwann auch Teil 2 mit einem Remake bedacht wurde. Laut Hirabayashi forderten die Fans seit Jahren eine Neuauflage. „Wir wollten nicht nur unsere Fans zufriedenstellen, sondern auch ein komplett neue Horror-Zombie-Erfahrung auf Basis der Capcom-eigenen RE-Engine schaffen, die das Spiel auf aktuellen Konsolen neu aufleben lässt und eine neue Spielerschaft anspricht, die das Original 1998 noch nicht gespielt haben.

Wie auch beim Remake des ersten Teils wurden einige Neuerungen eingebaut. Dabei achtete das Team darauf, das Ursprungsmaterial mit dem gebührenden Respekt zu behandeln, es aber auf den Stand von 2019 zu bringen. „Dazu gehörten das Kampfsystem, der Pfad durch das Spiel sowie die Charakter-, Umgebungs- und Gegnerdesigns", erklärt Hirabayashi die Neuerungen. Neben den auf den ersten Blick offensichtlichen Änderungen wie dem neuen Look von beispielsweise Claire, Ada und dem Tyrant wurde aber auch unter der Haube einiges geändert. So hat sich das Layout der Polizeistation verändert, ihr findet also nicht zwangsläufig alles wieder da, wo ihr es erwarten würdet.

Im Gegensatz zu dem Remake von *Resident Evil*, das zwar schicker aussah, die festen Kameraperspektiven aber beibehielt, ist *Resident Evil 2* auf 3D umgestellt worden. Zwar habe das Team auch mit der klassischen Version samt Panzersteuerung experimentiert, aber besonders Spieler, die aktuelle Titel gewohnt sind, taten sich mit dieser Eingabemethode schwer. Also musste sich das Team etwas einfallen lassen, wodurch aber Situationen wie das erste Aufeinandertreffen mit dem Licker nicht an Wirkung verloren. „Wir entschieden uns, eine Schulterperspektive wie in *Resident Evil 4* zu verwenden, da wir das Gefühl hatten, damit einen ähnlichen Effekt wie das Original mit seinen festen Winkeln erzielen zu können – die Angst vor Gegnern außerhalb des Bildschirms. Dafür machten wir uns das Leveldesign sowie Licht- und Soundeffekte zunutze", zu Hirabayashi. Durch diese Entscheidung ginge die größte Angst – von Zombies gebissen zu werden – beim Spielen nicht verloren, sondern wurde sogar noch verstärkt.

» [PS4] Gruseln wie 1998 dank fotorealistischer Optik.



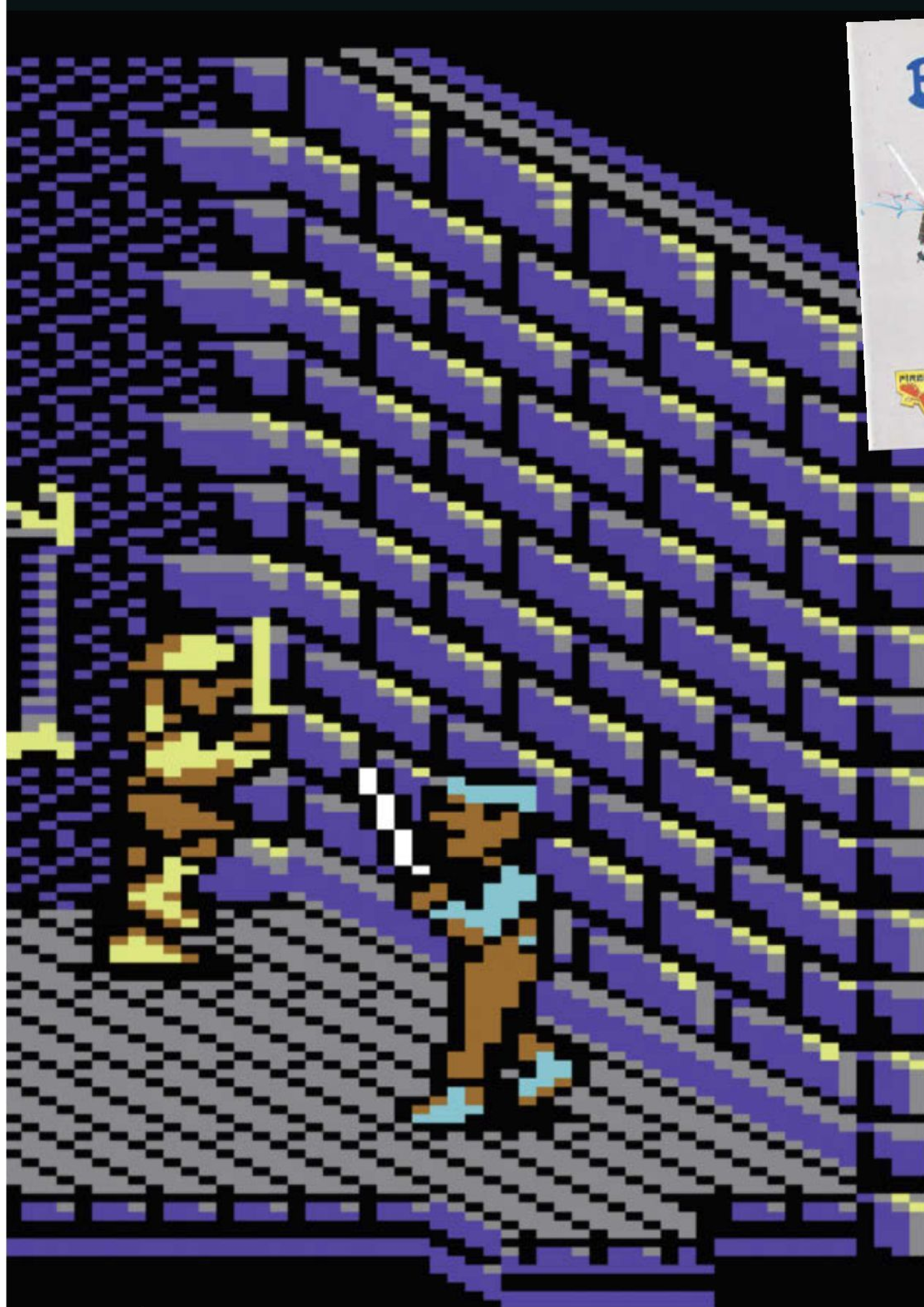
Die Formel geht auf, wir wollen die Untoten so weit wie möglich von uns weghalten. Die realistische Grafik, mit der das Remake bedacht wurde, ist fast schon zu gut, und so schleichen wir in ständiger Angst durch die Gänge der Polizeistation. Doch auch in anderen Punkten als der realistischen Grafik hat der technologische Fortschritt dem Remake gutgetan. So erklärt Hirabayashi anhand eines Beispiels mit dem Licker, wie das Erlebnis *Resident Evil 2* verändert wurde und doch gleich geblieben ist. „Im Original konnten wir ihn nur in den Cutscenes an der Decke kriechen lassen, im direkten Spiel ging das nicht. Jetzt aber kann er die Spieler aus jeder möglichen Ecke angreifen, das ist extrem gruselig, aber auch witzig!" Wir können euch den erneuten Ausflug nach Raccoon City jedenfalls nur wärmstens empfehlen, die Frischzellenkur hat dem Erlebnis keinen Abbruch getan. Erhältlich ist das im Januar erschienene Remake für die PS4, Xbox One und den PC.

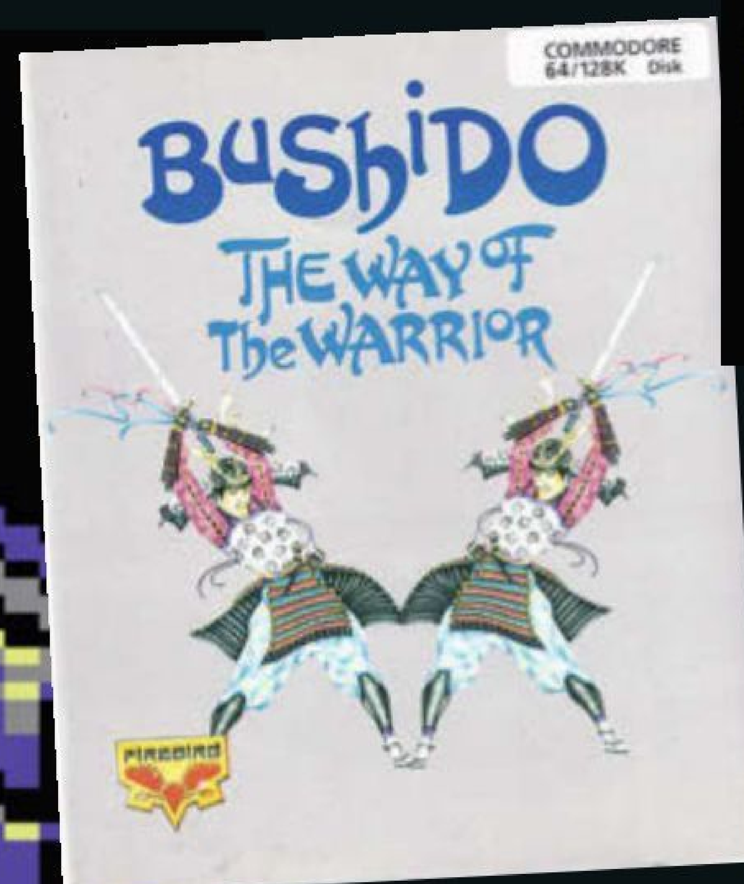
MAKING OF:

BUSHIDO

THE WAY OF THE WARRIOR

Einer geht noch: Der letzte Titel von Graftgold für den C64 begann als Pflicht, nicht als Kür. Steve Turner erzählt **Retro Gamer**, wie er seinen letzten 8-Bit-Titel trotzdem an die Grenzen trieb.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** FIREBIRD SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** GRAFTGOLD
» **ERSCHIENEN:** 1989
» **PLATTFORM:** C64
» **GENRE:** ADVENTURE



Eigentlich hatte sich der Graftgold-Gründer Steve Turner im Jahr 1989 längst Richtung 16-Bit-Entwicklung orientieren wollen, wäre da nicht dieser lästige Vertrag mit Firebird Software gewesen, der ihn zu einem weiteren Titel für Commodores Brotkasten verpflichtete: „*Bushido – The Way Of The Warrior* war erst einmal nur Pflichterfüllung für uns", erinnert er sich. „Ich begann als Labyrinthspiel damit, aber das war mir doch etwas zu eintönig, ich suchte etwas Originelles. Zu der Zeit waren Karatespiele sehr beliebt, daher nahmen wir Japan als Setting."

Steve plante ein tiefschürfendes Adventure mit einer spannenden, im feudalen Japan angesiedelten Hintergrundgeschichte. „Am Ende blieb das Szenario stehen, das Spiel selbst wurde aber etwas arcadiger, als ich anfangs geplant hatte. Mir schwebte etwas im Stil von *Avalon 3* vor, aber mein Team war da sehr kritisch in Hinblick auf unsere Zielgruppe."



» [C64] Essenziell: Der Kupferstab lehrt eure Gegner das Fürchten.

» [C64] Nachts plagen euch die Geister verstorbener Wachen.



Es gelang Steve dennoch, das Spiel raffinierter als die gängige Spielhallen-Action dieser Tage anzulegen. „Man hinterließ beispielsweise Fußspuren", erinnert er sich. „Nach und nach wurden sie schwächer, aber wenn die Wachen sie bemerkten, verfolgten sie dich." Außerdem kam das aus *Soldier Of Fortune* bekannte Feature zum Einsatz, dass man an Wänden und auf dem Mobiliar klettern konnte. „Dort gab es allerlei Items und Power-ups zu entdecken, doch wenn man abstürzte, waren die Wachen alarmiert", erzählt Steve.

Aus einem anderen Vorgänger übernahm er außerdem die magischen Fähigkeiten der Spielfigur. „Ich habe mich bei der Magie an *Ranarama* orientiert", gibt Steve zu. „Die Spieler mochten das sehr, also Gegenstände sammeln und damit ihre Fähigkeiten aufbauen. Bei *Bushido* bin ich noch einen Schritt weiter gegangen, es bot eine Charakterentwicklung wie in einem Rollenspiel."

Es gab mehrere Archetypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, beispielsweise Ninjas, Samurai und Krieger. „Sie unterschieden sich auch in den Geräuschen, die sie verursachten. Wenn man als Krieger schnell durch einen Raum ging, waren danach alle wach", erklärt uns der Entwickler. „Also blieb man am besten beim Schleichen."

Außerdem verknüpfte Steve das Gameplay intensiv mit der Musik. „Ich habe die Hintergrundmusik in kleine Stücke geschnitten und diese dann entsprechend zur Spielszene abgespielt", erklärt er das seinerzeit innovative Konzept. „Wenn man also friedlich einen Weg entlangging, hörte man nichts. Wenn sich Gegner näherten, kamen die ersten Instrumente dazu, bis man irgendwann das komplette Hintergrundorchester bekam."

Für manch einen jüngeren Spieler war das unter dem Strich etwas zu viel des Guten, wie sich Steve erinnert: „Mein Sohn war damals etwa zwölf. Er hat das Spiel mit einem Freund gespielt und die beiden haben sich in die Hosen gemacht – das Licht in seinem Zimmer musste unbedingt an bleiben! Für mich war es sehr beeindruckend, wie packend das Schleichen durch die Gänge sein konnte."

Beinahe wäre das Konzept noch einmal komplett über den Haufen geworfen worden. „In New York gab es damals sogenannte Schutzengel in der U-Bahn; London wollte das auch einführen. Also habe ich einen Anruf von Firebird bekommen", erzählt Steve kopfschüttelnd. „Sie wollten allen Ernstes, dass ich das gesamte Spiel in die U-Bahn verlege und dieses Konzept aufgreife. Aber da es schon so gut wie fertig war, konnte ich guten Gewissens absagen."

Es blieb also beim Setting in Japan und einem facettenreichen und ambitionierten C64-Spiel. Dass es heute keinen großen Namen mehr hat, liegt aus Steves Sicht vor allem an der unglücklichen Veröffentlichung: „Firebird hat den Release leider nochmal nach hinten verschoben", klagt Steve. „Als *Bushido* endlich auf den Markt kam, interessierte sich kaum noch jemand für den C64." *

ALTERNATIVE GESCHICHTS-SCHREIBUNG

Steve Turner beschreibt, wieso die 16-Bit-Fassungen nicht realisiert wurden.

„Schon beim Entwickeln wollte ich das Spiel auf Amiga und Atari ST bringen, es hätte perfekt gepasst. Der Arbeitstitel war *Destiny*, denn ich war der Meinung, dass das Spiel das Schicksal unserer Firma beeinflussen könnte. Ich wollte ein Spiel abliefern, das uns auf eine neue Stufe hebt, uns neue Aufträge einbringt. *Bushido* hätte dieses Spiel sein können – und ich hielt es für möglich, mit den 16-Bit-Versionen richtig Schotter zu machen. Doch leider verkaufte sich *Bushido* auf dem C64 nicht. Damit waren die Publisher nicht mehr an Umsetzungen interessiert. So viel zu meinen Träumen …"

EXPERTENWISSEN

NIN



Europäische Spieleveteranen kennen diese Serie als *Shadow Warrior*. Sie begann 1988 auf dem Famicom. Um einiges unbekannter ist der Arcade-Ableger rund um Ryu Hayabusa, der zur gleichen Zeit erschien. Damit ist jetzt Schluss!

DEN





» [Arcade] Mit dem zweiten Spieler wird alles noch hektischer.

Simple Details, die immer für ein Schmunzeln gut sind, findet man in Prügelspielen zuhauf. Sei es der Roundhousekick, der den Kontrahenten über die Hafenmauer fliegen lässt, oder das Fass, das man dem Gegner an den Kopf werfen kann. Diese kleinen Einlagen aus Spielen wie *Renegade* oder *Double Dragon* sorgen auch nach einem stressigen Tag für einen befreienden Lacher.

Tecmo war sich dessen bewusst, als sie an *Ninja Gaiden* gearbeitet haben. In Europa wurde der Titel übrigens unter *Shadow Warrior* vermarktet, weil das Wort „Ninja" zu diesem Zeitpunkt eher mit Filmbösewichten in Verbindung gebracht wurde.

Schon wenige Sekunden nach dem Start ist man umzingelt von Rowdys, die verschiedene Masken tragen. Ryu greift nach einem Straßenschild und schwingt damit wild um sich, während er einen Gegner mit einem Frontal-Kick in eine Telefonzelle befördert. Dass die Telefonzelle daraufhin in tausend Teile zerspringt und genretypisch einen Bonus preisgibt, muss eigentlich nicht erwähnt werden.

Neben diesen Moves gibt es noch den beliebten Neck Throw, bei dem Ryu seine Gegner am Kragen packt und sie anschließend durch die Gegend wirft. Auch kann er auf Wände zulaufen und mit Hilfe des Phoenix Backflip hinter seinen Verfolgern landen. All diese Techniken machen aber erst so richtig Spaß, wenn man sie kombiniert und aneinanderreiht. Und spätestens, wenn im Koop-Modus zwei erfahrene Spieler so richtig Gas geben, hat selbst der schnelle Synthesizer-Soundtrack seine Probleme, mit der Action auf dem Bildschirm mitzuhalten.

Als Kenner von *Ninja Gaiden* (oder *Shadow Warrior*) stellt man spätestens jetzt fest, dass die beiden Titel, außer dem Namen, ▶



BOSSKÄMPFE

Wir erklären euch alle Bosse im Detail.



RUNDE 1: SUMO

■ Nachdem er in der Bar randaliert hat, will der übergroße Sumo euch an den Kragen. Unterstützt wird er von einigen Handlangern.

SO GEHT'S: Kümmert euch zuerst um die Helfer, dann um den Boss. Trotz seiner Größe sind Neck Throws gegen ihn sehr wirkungsvoll.

RUNDE 2: DRACHENBRÜDER

■ Die Wrestler arbeiten eng zusammen. Einer versucht, euch festzuhalten, damit der andere mit voller Wucht angreifen kann.

SO GEHT'S: Die Motorräder verbergen ein Schwert-Power-up. Bleibt immer in Bewegung und setzt dabei das Schwert ein.





RUNDE 3: KRALLENBRÜDER

■ Der übergroße Gegner entpuppt sich auf zweitem Blick als eine Drei-Mann-Zirkustruppe. Achtung vor den Krallen!

SO GEHT'S: Die Wirbelattacke schadet euch enorm. Weicht aus und greift in den kurzen Zwischenpausen an.

RUNDE 4: SUMO-ZWILLINGE

■ Wem der erste Kampf zu leicht war, der bekommt hier exakt die doppelte Anzahl an Gegnern.

SO GEHT'S: Wieder werden die kleinen Kämpfer zuerst besiegt. Versucht danach, die langsamen Sumos einzeln zu bekämpfen.





RUNDE 5: DRACHENBRÜDER, TEIL 2

■ Wie können diese nervigen Brüder noch schlimmer werden? Zum Beispiel mit mehr Lebenspunkten und härteren Angriffen!

SO GEHT'S: Jetzt geht es wirklich zu wie in einem Wrestlingmatch. Benutzt den Neck Throw so oft wie möglich. Irgendwann ist auch diese Tortur vorbei.

RUNDE 6: AMUS

■ Der Endboss wartet in seinem geschmacklich fragwürdigen Unterschlupf. Neben zwei großen Säbeln kann er auch seinen Feueratem einsetzen.

SO GEHT'S: Die größte Schwachstelle hat Amus in seinem Rücken. Springt deshalb über ihn und attackiert ihn von hinten.





▶ nicht viel miteinander gemeinsam haben. Der Grund dafür ist, dass Tecmo keine Arcade-Kopie eines Konsolentitels haben wollte. „*Ninja Gaiden* war damals richtig populär", erklärt uns Masato Kato. „Tecmo wollte die Spiele gleichzeitig veröffentlichen und nicht auf eine Konvertierung warten. Deshalb wurden die Versionen für das NES und den Spielautomaten zur selben Zeit von zwei verschiedenen Entwicklern geschrieben. Wir hatten keine gemeinsamen Vorgaben, und so entstanden zwei komplett unterschiedliche Spiele."

Somit ist es kein Wunder, dass sich die actiongeladene Arcade-Version von dem etwas ruhigeren Plattformer unterscheidet. Auch bei den Charakteren gibt es gewisse Unterschiede: Während der Held der NES-Version namentlich explizit als Ryu Hayabusa vorgestellt wird, ist der Arcade-Kämpfer namenlos. Das charakteristische Schwert ist in der Spielhalle ein zeitlich begrenztes Power-up, während der NES-Held dauerhaft damit kämpfen darf.

Doch wie sieht es mit der Story aus? Auf dem NES reist Ryu in die USA, um dort seinen ermordeten Vater zu rächen. Mit Hilfe von Cutscenes im Comic-Stil wird die Handlung vorangetrieben. Die Arcade-Version übertreibt auch hier etwas: Unser namenloser Held bekämpft in den USA einen Kult, welcher von einem Nachfahren von Nostradamus geführt wird. Anstelle schön animierter Cutscenes werden zwischen den Levels ein paar von Ryus Urlaubsfotos gezeigt. Bilder am Strand,



» [Arcade] Ryu wird auch vom Motorrad aus angegriffen.

» So entstanden zwei komplett unterschiedliche Spiele. «

im Casino, im Restaurant oder beim Wildwasser-Rafting zeigen den Protagonisten von einer übertrieben lässigen Seite.

Sobald der Spieler seine komplette Lebensenergie verliert, legt das Spiel noch eine Schippe drauf. Ryu liegt am Boden, von oben nähert sich fortlaufend eine Kreissäge, ein Countdown zählt nach unten. Die folgende Aufforderung nach den Münzen, die der Spieler dem Automaten gefälligst füttern soll, um das Abenteuer fortzuführen, wirkt daher schon fast wie Erpressung. ▶



» [Arcade] Zur Abwechslung wurden auch Hangelpassagen eingebaut.

EXPERTENWISSEN: SHADOW WARRIOR



KONVERTIERUNGS-NINJA

Mark Potente arbeite als Grafiker an der Commodore 64-Version.



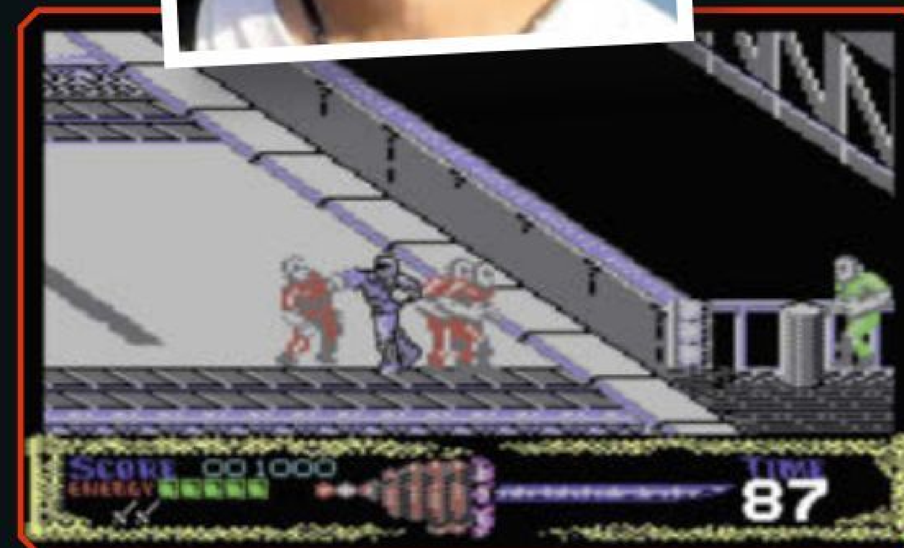
RG: Warst du vor *Shadow Warrior* schon lange bei Teque Software?
MP: Ich habe ungefähr ein Jahr lang bei Teque gearbeitet, bevor wir den Auftrag zu Shadow Warrior bekamen. Die Arbeit war ziemlich ungewöhnlich, weil sich mehrere Grafiker daran beteiligt hatten.

RG: An was genau hast du gearbeitet? In den Credits werden dir die „Backdrops" zugeschrieben.
MP: Ich war für die gesamten Hintergründe verantwortlich. Das war echt schwierig, weil ich die Grafikqualität des Automaten deutlich verringern musste, aber dabei den gleichen Stil beibehalten sollte. Normalerweise konnte ein Grafiker eine Konvertierung alleine stemmen, hier mussten wir die Arbeit aufteilen.

RG: Hattet ihr Zugang zu einem Spielautomaten?
MP: Normalerweise haben wir für jedes Projekt auch einen Automaten bekommen. Das war hier nicht der Fall. Stattdessen haben wir eine Kopie aller Grafikdateien erhalten, womit wir aber auch gut klargekommen sind.



» [C64] Manche Passagen waren recht unübersichtlich.



» [C64] Durch hohe Auflösung wurden wichtige Sprites hervorgehoben.

RG: Wie gestaltete sich die Arbeit an der Umsetzung?
MP: Die Konvertierung lief relativ problemlos ab. Ich konnte OCP Art Studio auf dem Atari ST nutzen, was auch bedeutete, dass ich eine Maus benutzen konnte. Ich hatte viel Spaß mit den Hintergrundgrafiken.

RG: Die Commodore-Version hat leider nur mittelmäßige Kritiken bekommen. Was ist deine persönliche Wertung?
MP: Damals war es für alle Konvertierungen schwierig, das typische Spielgefühl auf die Heimsysteme zu bekommen. Insgesamt denke ich, dass wir die Kritiken schon verdient haben. Ich erinnere mich aber, dass die Grafiken gut gewertet wurden!

KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

Wie schnitten die Heimversionen ab?



COMMODORE 64

■ Die C64-Version schaut gut aus, obwohl die Gegnermodelle nur wenige Sprites aufweisen. Sie spielt sich aber etwas merkwürdig und stellenweise frustrierend, da die Kollisionen nicht immer richtig dargestellt werden.



SCHNEIDER CPC

■ Obwohl die dargestellten Sprites viel kleiner sind als im Original, läuft diese Version sehr langsam und ruckelnd. Die Grafiken sind trotzdem schön detailliert, was aber fast schon der einzige Pluspunkt ist.



AMIGA

■ Die mit Abstand beste Konvertierung. Sie ist sehr nah am Automaten, spielt sogar die originale Intro-Sequenz ab und wird mit einem tollen Zwei-Spieler-Modus abgerundet. Wir wissen nicht, wie man es hätte besser machen können.



ZX SPECTRUM

■ Die Charaktere sind sehr groß dargestellt und passen kaum in die kleine Spielumgebung. Technisch ist die Konvertierung einwandfrei, und sie erhielt durchweg freundliche Kritiken.



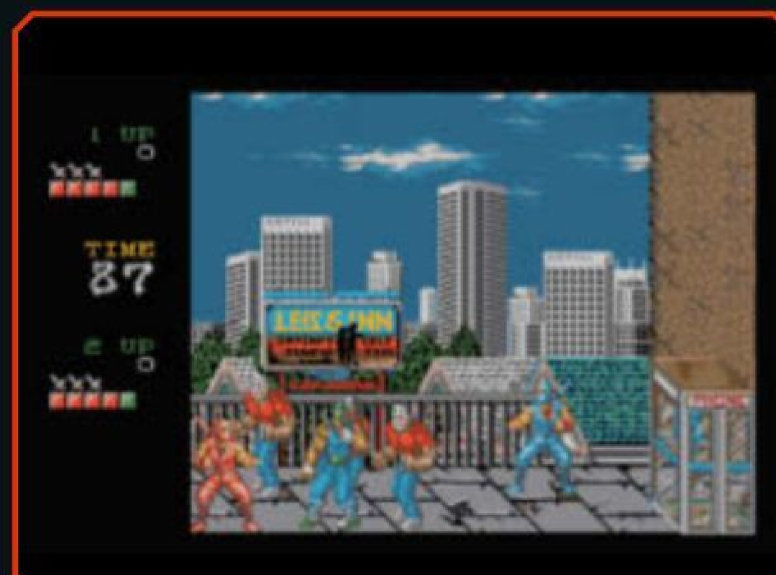
PC/DOS

■ Außer dem Titel hat diese Version mit dem Original so gut wie nichts gemeinsam. All die coolen Bewegungen fehlen, was das Spiel schnell eintönig werden lässt. Auch der Sound ist unterirdisch. Alles in allem die schlechteste der Konvertierungen.



ATARI ST

■ Diese Umsetzung hat große Gemeinsamkeiten mit der Amiga-Version, ist grafisch aber leicht schwächer. Außerdem stört starkes Grafikflickern den Spielfluss.



ATARI LYNX

■ Spielerisch gesehen ist die Konsolenversion sehr nah am Original. Beim Umfang wurden starke Einschnitte gemacht, zwei der sechs Levels fehlen. Leider konnte man zwei Lynx-Konsolen nicht miteinander verbinden.



Der Beliebtheit des NES ist es zuzuschreiben, dass die Konsolenversion weitaus bekannter war als der Spielautomat. Dennoch bekam die Arcade-Version gute Kritiken und wurde bereits ein Jahr später für verschiedenste Heimsysteme konvertiert. Der Entwickler Ocean war für den europäischen Markt und damit für *Shadow Warrior* zuständig.

Ocean gab das Projekt an das externe Studio Teque Software ab. Teque hatte vier Monate Zeit, um fünf Konvertierungen fertigzustellen: Commodore 64, ZX Spectrum, Schneider CPC, Amiga und Atari ST. Die weitere Geschichte ist relativ verwirrend: Die Versionen für den PC und Atari Lynx wurden auch in Europa unter *Ninja Gaiden* veröffentlicht, und die Versionen für das Master System, Game Gear, Game Boy, PC Engine und Mega Drive basierten auf der NES-Version.

Danach wurde das Arcade-Abenteuer erst auf der Xbox wiederbelebt. In der 2004 erschienen Version konnte die NES-Trilogie als Secret freigeschalten werden, in einem Update war die Arcade-Version als Easteregg versteckt. Offiziell wurden beide Helden aber erst 2014 miteinander verknüpft – In *Yaiba: Ninja Gaiden Z* wird Ryus Lebenslauf offengelegt, darunter findet



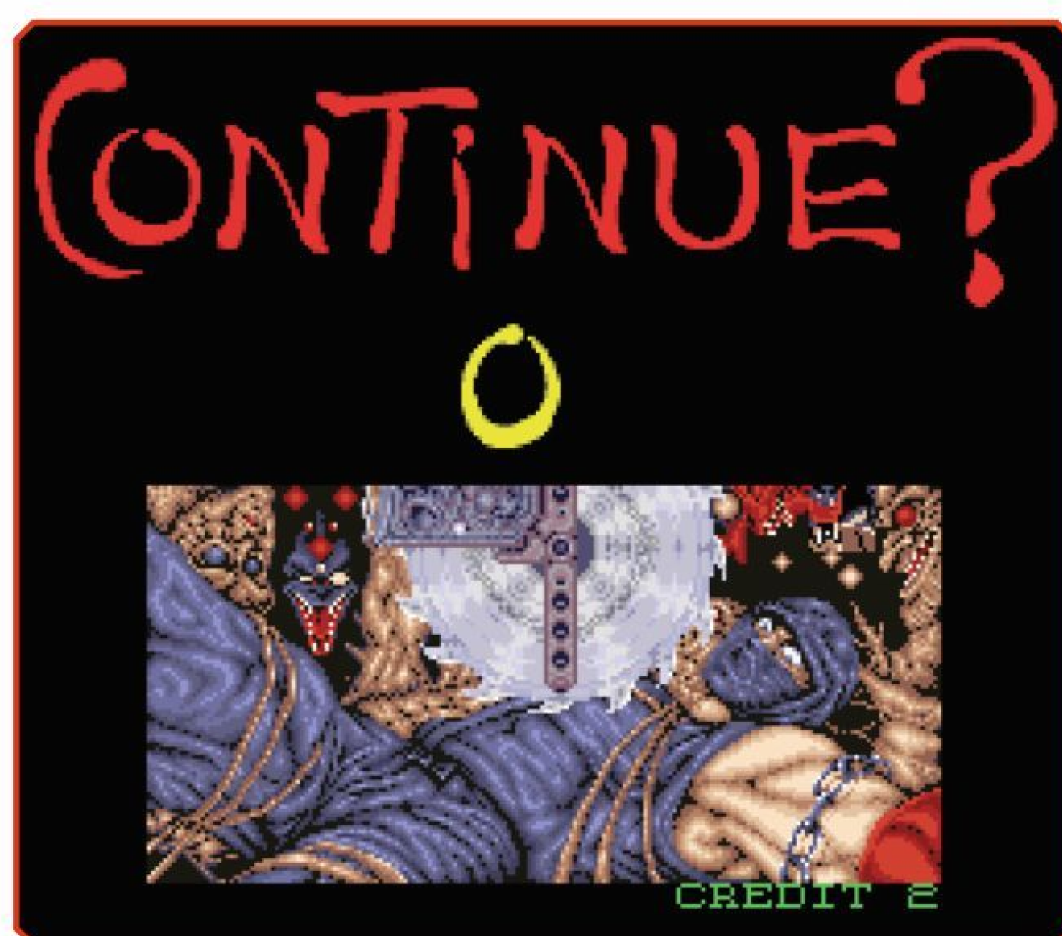


» [Arcade] Die muskelbepackten Schränke versperren den Weg.

sich ein Eintrag: „Tötete Hunderte Anhänger des Kults von Nostradamus.“ Und so wurde nach langer Zeit der namenlose Held endlich identifiziert und die beiden ursprünglichen Titel miteinander verbunden.

Das japanische Wort Gaiden bedeutet sinngemäß so viel wie Nebengeschichte, also war *Ninja Gaiden*, direkt übersetzt, ein unscharfer Titel. Er wurde deshalb für den westlichen Markt gewählt, weil er sich laut Tecmo „cool“ anhörte. Rückblickend ist die Titelgebung für die Arcade-Version dennoch passend, weil sie ein Teil von Ryu Hayabusas Geschichte ist, die neben der Haupthandlung ihren rechtmäßigen Platz einnimmt. *

» Das Arcade-Abenteuer wurde erst auf der Xbox wiederbelebt. «



» [Arcade] Der Endbildschirm zwingt einen schon fast dazu, zu den Münzen zu greifen.

» [Arcade] Was in Vegas passiert, bleibt in Vegas.

CONTINUE?

Wie Tecmo uns zum Weiterspielen überredete.

TECMO KNIGHT ▸

■ Warum etwas ändern, wenn es funktioniert? Im nächsten Spiel von Tecmo wird der Held von einem Monster verschlungen, die riesigen Kiefer kann er nur mit großer Mühe auseinanderhalten. Wenn der Timer abläuft, sieht man zwar nichts, hört aber ein lautes Knacken.





◂ CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

■ Nicht nur in Arcade-Spielen wurde mit dem Trick gearbeitet: Verliert man in diesem obskuren NES-Spiel alle Leben, hängt die Spielfigur über einem Lava-See, während ihr Hund betteInd dreinschaut.

THE PUNISHER ▸

■ Sollte Frank Castle tatsächlich zu Boden gehen, kommen Sanitäter herbei und versuchen, ihn wiederzubeleben. Im Zwei-Spieler-Modus bekommt Nick Fury einen Gastauftritt.





◂ FINAL FIGHT 3

■ Alle drei Spiele zeigten Kreativität in den Continue-Bildschirmen, aber der dritte Teil ist am eindrucksvollsten. Okay Capcom, wir spielen ja schon weiter!

EXPERTENWISSEN

BADL

Für alle, denen normale Rennspiele zu brav waren, hatte Atari Ende der 80er eine Lösung parat: *Badlands* verfrachtete das Genre in ein *Mad Max*-Setting mit Waffen. Retro Gamer blickt zurück auf den Automaten und die Heimkonsolen-Umsetzungen.

An die Rennspielreihe *Sprint* können sich vermutlich nicht mehr alle Retro-Spieler erinnern. Dabei feierte die Serie von Atari damals in den Spielhallen einige Erfolge. Ihre Anfänge nahm sie bereits im Jahr 1976, ehe sie zehn Jahre später mit *Super Sprint* wieder aus der Versenkung geholt wurde. Daraufhin folgte schon kurze Zeit später *Championship Sprint*.

Badlands sollte abermals ein Draufsicht-Arcade-Racer werden, das bekannte Spielprinzip aber mit mehr Action aufpeppen. Anstatt wie bisher mit einem kleinen Rennwagen über stinknormale Rennstrecken zu fahren, waren die Rennen nun in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt. Die größte Änderung war nicht das Setting an sich, sondern die damit einhergehende Einführung von Waffen. Mit der Bordkanone konntet ihr eure Kontrahenten ausbremsen oder sie mit einer zielsuchenden Rakete kurzzeitig ganz aus dem Spiel werfen. Was für ein Spaß, wenn euer Opfer auch noch von einem Freund gesteuert wurde!

Der *Badlands*-Schauplatz in der Postapokalypse war ganz klar von den *Mad Max*-Filmen inspiriert. Die Strecken sahen finster aus, die Einzelbildschirm-Kurse schlängelten sich an verfallenen Gebäuden und Industrieanlagen entlang. Einige Umgebungsobjekte waren interaktiv. Ihr konntet beispielsweise einen Ölcontainer abschießen, der danach eine schmierige Überraschung für eure Gegner auf dem Asphalt hinterließ. Auf anderen Strecken konntet ihr Zäune niederballern, um Abkürzungen freizulegen. Im Vergleich zu dem Tornado, der die Spieler in den *Sprint*-Spielen ärgerte, war in dem neuen Atari-Raser definitiv mehr Abwechslung angesagt.

Trotz der Neuerungen konnte *Badlands* seine Ursprünge nicht verstecken. Zum Glück! An die *Sprint*-Reihe erinnerten unter anderem das knackige Fahrmodell mit seinem Hang zum Untersteuern und die herumliegenden Schraubenschlüssel zum Einsammeln und Modifizieren des Wagens. Auch der Helikopter, der zerstörte Fahrzeuge austauschte, war wieder mit von der Partie. Abgeschafft wurde hingegen der Drei-Spieler-Modus: Am Automaten von *Super Sprint* waren noch drei Lenkräder angebracht. Bereits für *Championship Sprint* kam jedoch





» [Arcade] Wer alle acht Strecken schafft, darf sie noch mal in die entgegengesetzte Richtung fahren.

ANDS





» [Arcade] **_Badlands_ hatte ungewöhnliche Schauplätze.**

ein kompakteres Arcade-Gerät mit zwei Lenkrädern zum Einsatz. Für *Badlands* blieb man dann bei dieser Ausstattung.

Die zugrunde liegende Hardware wurde verändert, und zwar zum Schlechteren: Liefen die Vorgänger noch auf Ataris System 2, war nun eine handelsübliche 68000er-CPU verbaut. Die Folge: Die Auflösung der beiden letzten Sprint-Spiele von 512 x 384 konnte nicht mehr gehalten werden und musste auf 336 x 240 Pixel reduziert werden. Dadurch wurden auch die Strecken etwas enger, zudem schrumpfte das Fahrerfeld von vier auf drei Fahrzeuge. Durch das Standard-Setup konnte Atari das Spiel als JAMMA-Kit zusammen mit Lenkrad und Pedal-Zubehör für vergleichsweise günstige 1.295 Dollar anbieten. Ein komplett angefertigter *Badlands*-Automat lag bei 2.295 Dollar.

In der Spielhalle tat sich Atari mit seinem neuesten Rennspiel jedoch sehr schwer. Schuld war vor allem der Konkurrent *Super Off Road*. Dieser Automat hatte nicht nur drei Lenkräder, sondern tauschte die Asphalt-Strecken der *Sprint*-Spiele ▶



ENTWICKLER-Q&A

Steve Collins konvertierte *Badlands* bei Teque London für den Commodore 64.

RG: Hatte euch Atari für die Entwicklung von _Badlands_ irgendwelche Hilfen zur Verfügung gestellt?
SC: Wir besaßen einen der Automaten. Indem wir uns Zugriff auf die ROMs auf dem Mainboard verschafften, konnten wir die Rohdaten auslesen. Wir griffen auf diese Weise Bitmaps, Colourmaps und so weiter ab. Diese haben wir dann für die verschiedenen Plattformen angepasst und in den Code eingebunden, den wir bei Teque geschrieben hatten.

RG: Der Automat muss wirklich eine große Hilfe gewesen sein. Wir sprechen oft mit Entwicklern, die nur ein Video hatten, auf dem das umzusetzende Spiel durchgespielt wurde …
SC: Das stimmt. Einer der Jungs aus unserem Team hieß Jim, er war richtig gut in *Badlands*. Er spielte für uns immer bis zu einem gewissen Punkt, ab dem wir dann übernahmen, um das Gameplay an mehreren Stellen zu testen. Jim verließ Teque aber vorzeitig. Unser Automat war übrigens nicht auf Freispiel eingestellt. Wir mussten den Münzschlitz entfernen, damit wir immer wieder dieselbe Münze einwerfen konnten.





RG: Du hast Jim McLeod angesprochen, der in den Credits der Spectrum- und CPC-Versionen auftaucht. Weißt du noch, wann er ging und was aus ihm wurde?
SC: Das kann ich nicht mehr genau sagen, so wie ich es auch bei den meisten anderen Kollegen nicht weiß. Der Leiter bei Teque war jedenfalls Dean Lester. Er führte später das DirectX-Team bei Microsoft an.

SEITENSPRÜNGE

Die Heimcomputer-Umsetzungen in der Radarkontrolle.



ZX SPECTRUM

■ Die Streckenlayouts entsprechen denen am Automaten, aber einige Umgebungsobjekte sind anders oder fehlen. Gestrichen wurden auch die interaktiven Elemente sowie die Musik in der 128K-Version. Ansonsten ist es eine gute Umsetzung.

SCHNEIDER CPC



■ Der vierfarbige Tupfereffekt bei der Grafik weist auf einen Schnellschuss-Port der Spectrum-Fassung hin – nicht mal die Szenerie wurde angepasst. Doch auch wenn die Schwächen nicht von der Hand zu weisen sind, ist die CPC-Fassung sehr gut spielbar.



COMMODORE 64

■ In der C64-Version wurde die Umgebungsgrafik originalgetreu nachgebildet – inklusive der interaktiven Extras. Es fehlt jedoch an Details. Außerdem sind die Fahrzeuge ein wenig zu groß, was das Überholen erschwert.

ATARI ST



■ Diese Umsetzung ist so nah am Arcade-Original, wie man es sich für eine Heimumsetzung nur wünschen kann. Der einzige Kritikpunkt: Ihr müsst euch entweder für Musik oder Soundeffekte entscheiden. Beides zusammen geht nicht!



AMIGA

■ Nachdem die *Sprint*-Spiele den Amiga umfahren hatten, fuhr immerhin *Badlands* für das 16-Bit-Gerät. Im Vergleich mit dem ST-Port hat diese Version die Nase minimal vorn. Der Ton ist besser, es kommen sogar Samples zum Einsatz.



» [Arcade] Auf der Vulkan-Strecke läuft Lava über den Asphalt.



▶ gegen unwegsames Gelände. „*Super Sprint* mit Dreck" kam einfach besser an als „*Super Sprint* mit Waffen". Dieser Meinung war auch Robin Hogg, der den Automaten für *Zzap!64* testete: „*Badlands* sieht hübsch aus und hat ein erfreulich simples Spielprinzip. Bis auf die Waffen gibt es aber kaum Neues." Und dann das vernichtende Urteil: „Ich gebe *Super Off Road* jederzeit den Vorzug." Auch sonst fielen die Wertungen durchwachsen aus. *Commodore User* gab schlechte 55 %, *Sinclair User* mäßige 70 %. Jaz Rignall zückte in der *C&VG* hingegen gute 82 %.

Da Singlescreen-Rennspiele bestens für Heimsysteme geeignet waren, wurden schon bald entsprechende Umsetzungen angekündigt. Verantwortlich für diese war, wenig überraschend, Domark – der UK-Publisher hatte vorher bereits etliche Atari-Spiele wie die *Star Wars*-Trilogie, *Hard Drivin'*, *APB* und *Xybots* lizenziert. Als Studio beauftragte Domark Teque London, das die Heimcomputerumsetzungen bis Weihnachten 1990 fertigstellte und einen insgesamt einen guten Job ablieferte. Lediglich der fehlende zweite Feuerknopf war je nach System ein Problem. Letztlich lagen die Waf-



» [Arcade] Zwischen den Rennen motzt ihr eure Karre auf.

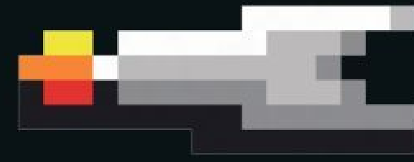


» [Arcade] Die Top-Down-Grafik und Elemente wie die Schraubenschlüssel ließen keine Frage zur Herkunft offen.

fen daher in den meisten Portierungen auf der Feuertaste, beschleunigt wurde durch das Drücken des Joysticks nach vorn. Insbesondere die Umsetzungen für Atari ST und Amiga waren sehr nah am Automaten. Doch auch auf Heimsystemen wurde *Badlands* oft mit *Super Off Road* verglichen – und zog wiederum meist den Kürzeren.

Im Vergleich zum Automaten bekamen die Konvertierungen ein paar neue Spielelemente spendiert. So gab es nun Stachelfallen, die aus dem Boden herausschossen, sowie Ölfässer, die bei der zweiten Berührung explodierten. Trotz solcher Boni und aller Originaltreue blieb das Gefühl, dass Domark noch mehr hätte herausholen können. Activision etwa hatte den Heimcomputer-Versionen von *Championship Sprint* einen simplen Streckeneditor spendiert.

Bald wurde es sehr ruhig um *Badlands*. Erst im Jahr 2005 tauchte das Spiel als Teil der Spielesammlung *Midway Arcade Treasures 3* für PS2, Xbox, GameCube und PC wieder auf. Darin enthalten waren sieben weitere Rennspiele wie *Hydro Thunder*, *Race Drivin'* und *Super Off Road*. Ein paar der aktuelleren Spiele hatten Probleme bei der Emulation, doch *Badlands*, das in der Arcade-Version dabei war, machte auch nach 15 Jahren immer noch gute Figur. *



MEISTERFAHRER

Tipps und Tricks zu den acht Strecken.



DIE STADT

■ Der erste Kurs ist als Einführung gedacht und bietet nur wenige Besonderheiten. Lediglich der Wasserturm links oben kann zerstört werden, damit er ein paar große Pfützen hinterlässt.



DIE ÖLRAFFINERIE

■ Ein klassischer Figure-8-Track. Die Kreuzung bietet sich geradezu an, um Gegner abzuschießen und sie dadurch auszubremsen. In der zweiten Runde könnt ihr auch die Ölcontainer zerstören.



DER VULKAN

■ Ihr könnt es euch denken: Am Vulkan müsst ihr euch auf Lava gefasst machen, die im Rennverlauf immer mehr über die Strecke läuft. Von der Nutzung der Abkürzung oben links raten wir ab.



DIE WÜSTE

■ Achtet vor allem auf die Kreuzung in der Mitte – hier kommt es gern zum Kontakt mit einem anderen Fahrzeug. In der zweiten Umrundung könnt ihr die Felsen oben links auf die Strecke fallen lassen.

DER GEFÄNGNISHOF

■ Der erste knifflige Kurs. Die vielen Tore bieten sich für Abkürzungen an. In der zweiten Runde eröffnen die Wachen von ihren Türmen das Feuer auf euch. Ihr könnt sie aber abschießen.



DER FREEWAY

■ Auf dieser Strecke müsst ihr einen Sprung hinlegen – nur mit genügend Tempo kommt ihr über die zerstörte Brücke. Am Imbiss gibt es eine Abkürzung, wenn ihr zuvor den Zaun weggeschossen habt.



DIE MILITÄRBASIS

■ Wenn ihr die Kanone abschießt, bekommt ihr als Belohnung ein paar Bonus-Raketen. Die werdet ihr auch dringend benötigen, um eure Rivalen aufzuhalten und als Erster durchs Ziel zu fahren.



DER SCHROTTPLATZ

■ Aufgrund der vielen Überschneidungen die vermutlich härteste Strecke des gesamten Spiels. Ignoriert die elektrischen Kabel auf der Strecke und konzentriert euch lieber auf die Öltanks.



Gehirnkost plus „Fühlies“



Von Winnie Forster

Infocoms Silber-Serie



Fotos: Gameplan.de

Da weder die exzentrischen, teuren Originale der frühen 80er noch die billigen Europa-Releases der späten 80er ein einheitliches Design ergeben, sammeln Infocom-Fans die Zweitauflagen, die dazwischen vermarktet wurden. Neben den Floppy-Discs enthalten die Klappschachteln alle „Feelies“ der Erstauflage.

Die Regel „Software-Gourmets suchen nach den Erstauflagen ihrer Lieblingstitel“ gilt nicht immer: Wer sich die Text-Meisterwerke der US-Firma Infocom komplett und geordnet ins Regal stellen möchte, verwirft besser die unbezahlbar teuren Ur-Auflagen in ihren uneinheitlichen Spezialhüllen, und ebenso die lieblos verpackten Budget-Releases, die Mastertronic Ende der 80er Jahre für europäische Heimcomputer brachte. Zu einem Full Set, das sich sehen lassen kann, reihen sich stattdessen Infocoms weltweite Zweitauflagen: Sie packen den kompletten Lieferumfang der Originale unter Klapp-Cover und gleichmäßiges Boxdesign und sind für fast alle 8- und 16-Bit-Computer zu haben.

DIE MACHER

1979 gründen Marc Blank, Dave Lebling, Al Vezza und Joel Berez an der Elite-Uni Massachusetts Institute of Technology (MIT) Infocom und lassen die Firma 1980 offiziell eintragen, als einen der weltweit ersten Hersteller von Computerspielen. Die Gründer vergnügen sich mit dem legendären Textspiel *Colossal Cave*, entwickeln eine Nerd-humorvolle Hommage namens *Zork: The Great Underground Empire* und starten damit die Serienproduktion von Textabenteuern.

Um neue Adventures komfortabel zu designen und zügig von der Urplattform TRS-80 auf andere Rechner zu übertragen, verwendet Infocom die hauseigene „Z-machine“-Engine und das Autorensystem „Zork Implementation Language“ (ZIL). Der Ansatz ist revolutionär: Infocom-Spiele entstehen Hardware-unabhängig und bieten auf jedem Computermodell den gleichen Spielspaß. So erwächst Infocom eine weltweiten Fangemeinde, die tagelang über kniffligen Spielsituationen grübelt. Infocom baut die Zork User's Group auf und veröffentlicht „InvisiClues“-Bücher zu jedem Spiel, mit Tipps in unsichtbarer Tinte, die ein Spezialstift enthüllt.

Nachdem Infocom mit ihrem ersten „ernsthaften“ Produkt, der Datenbank Cornerstone, in die Pleite schlittert, wird sie 1986 von Activision übernommen und unter Geschäftsführer Joe Ybarra, der von EA kommt, zum Kurswechsel gezwungen: Ab 1988 haben Infocom-Abenteuer Grafik und im Fall von *Journey* sogar RPG-Elemente. Das verschreckt jedoch die letzten „Interactive Fiction“-Puristen. 1989 verlegt Activision das Infocom-Label von Cambridge in die kalifornische Zentrale und wickelt die Traditionsfirma nach ein paar lustlosen CD-Produktionen Ende der 90er Jahre ab. Steve Meretzky, Brian Moriarty und andere gefeierte Ex-Infocom-Designer setzen ihre Laufbahn bei Firmen wie Legend Entertainment, LucasArts und Sony fort.

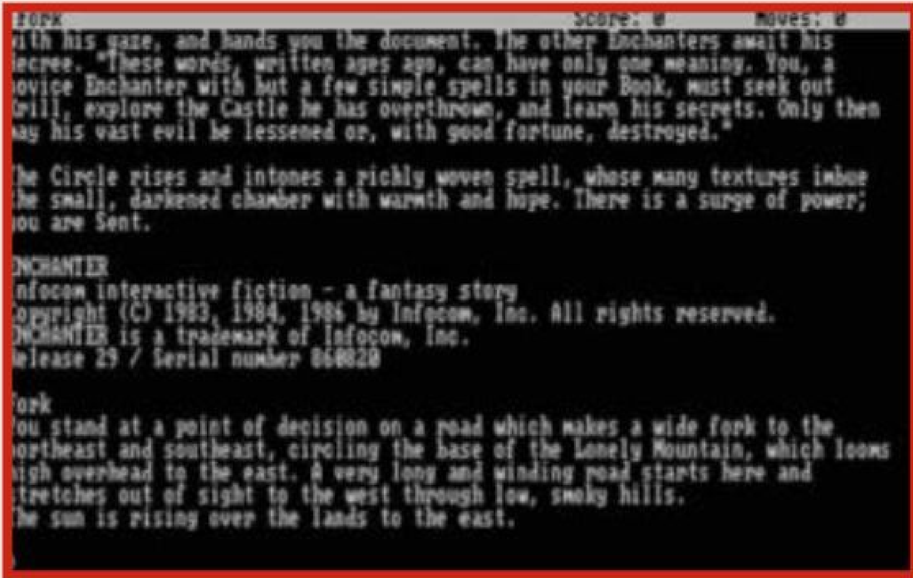


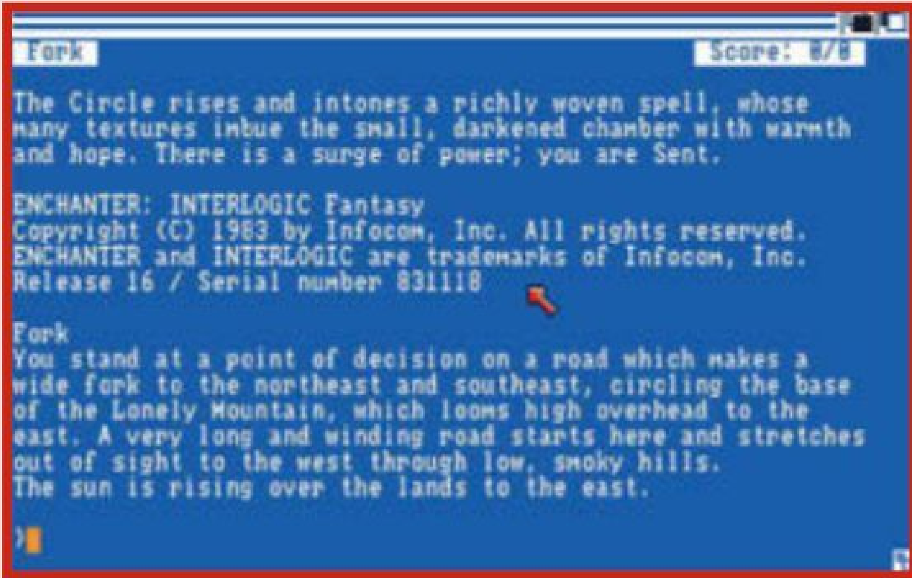
» Die Feelies werden zum Infocom-Markenzeichen. Der Behörden-Satire *Bureaucracy* liegt eine „Populäre Paranoia“-Zeitschrift bei, Reisepass und ein winziger Bleistift zum Ausfüllen fitzeliger Behördenformulare. Letztere sind (auf unserem Foto nicht sichtbar) mit der 22-seitigen Anleitung ins stabile Klapp-Cover integriert.

DIE SERIE

Infocoms Spieldesigner müssen sich aufgrund von ZIL um Technik und Hardware-Kniffe nicht kümmern, sondern können sich auf Rätseldesign und Storytelling konzentrieren und schaffen geistreiche Abenteuer für anspruchsvolle Leseratten und erwachsene Denker. Gegen jeden Trend verzichtet Infocom bis 1987 auf Grafik und Sound: Während andere Firmen ausschließlich illustrierte und animierte Adventures veröffentlichen, überlebt Infocom mit monochromen Textwüsten in der Nische intellektueller Unterhaltung.

Das erste Z-Machine-„Story File“ ist nach drei *Zork*-Titeln 1983 *The Witness*, mit „A Classic Locked-Door Mystery“ untertitelt: Zwölf Ingame-Stunden hat man für die Klärung des Hardboiled-Krimis, ähnlich in den Fortsetzungen *Deadline* und *Suspect*. Auf Fantasy und Krimi folgen Abenteuer jedes Genres, gewitzte SF-Trips (*Starcross, Suspended* und *Planetfall*), zauberhafte Digi-Märchen (*Enchanter* und *Sorcerer*), Mantel- und Degen-Romanzen, Seefahrten und Expeditionen (*Cuthroats, Infidel, Seastalker*), sanfter Grusel (*Lurking Horror*, sehr frei nach H.P. Lovecraft) und bissige Satire wie *Bureaucracy*, das der britische Schriftsteller Douglas Adams textet.





» Links *Enchanter* auf DOS-PC, rechts die Amiga-Fassung: Klassische Infocom-Abenteuer unterscheiden sich von Hardware zu Hardware nur durch Zeichendichte und Farben.

Anspruchsvolle Story und Rätsel, konkurrenzlose Textqualität und ein Parser, der viel flexibler ist als der jeder anderen Firma: Fast alle der gut 20 Infocom-Adventures sind zeitlos gut, wobei Meretzkys SF-Klamauk *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984) eine Sonderstellung einnimmt – der britische Humor der Vorlage *Per Anhalter durch die Galaxis* verbindet sich mit amerikanischem Nerd-Witz zur vielleicht besten Romanumsetzung aller Zeiten.

OVP UND AUSSTATTUNG

Im Gegensatz zu anderen Firmen verzichtet Infocom auf einen Kopierschutz und erhöht den Kaufanreiz stattdessen durch fantasievolle Beilagen, Dokumente und Accessoires. Diese „Feelies" helfen bei der Lösung der Rätsel und werden zum Markenzeichen der Firma. So finden Spieler im braunen Aktenkuvert des Krimis *The Witness* eine Tageszeitung sowie das Fachmagazin „National Detective Gazette" vom Februar 1938, Abschiedsbrief, Telegramm und China-Restaurant-Streichhölzer. Dem Nachfolger *Suspect* liegen Briefe, Visitenkarte und eine Kostümrechnung bei.

Der SF-Titel *Starcross* ist mit einer Sternkarte im Posterformat ausgestattet, bei *Suspended* helfen sechs Robotersymbole und eine Karte der Station, nicht durcheinanderzukommen. In die *Planetfall*-Schachtel legt Infocom einen Ausweis, vier galaktische Postkarten („Greetings from Accardi 3!") und Handschriftliches auf „Stellar Patrol"-Briefpapier. Die Meeresexpedition *Seastalker* kommt mit Logbuch, Seekarte und „The Discovery Squad"-Uniformabzeichen. An allen Ecken und Enden blitzt Nerd-Humor auf: Als wichtigstes Hilfsmittel ist *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* ein „Don't Panic"-Anstecker beigelegt sowie (im winzigen Frischhaltebeutel) die mikroskopisch winzige (also unsichtbare …) Alien-Flotte der Romanvorlage! Und in *Leather Goddesses of Phobos* triezt uns Infocom mit sieben Scratch'n Sniff-Düften und 3D-Brille.

Ihre Feelies behält die Firma auch bei, als sie die individuellen, aufwendig gestalteten Großpackungen der frühen Jahre aufgibt und sowohl die älteren als auch alle neuen Titel ab 1985 in gleichförmige Klappschachteln steckt. Mit einem rechteckigen Cover-Gemälde vor grau-silbernem Hintergrund und dezenten Querstreifen ergeben die ersten 24 Infocom-Titel ein Full Set, das die klassische Phase von Infocom abdeckt, bevor sich die Firma mit Grafikspielen verzettelt. Das letzte Spiel im grauen Packungsdesign ist Steve Meretzkys *Leather Goddesses*.

Die folgenden Abenteuer erscheinen ohne Silberrahmen und mit freigestellter Cover-Artwork und Titellogo vor farbigem Hintergrund. Bei *Plundered Hearts, Stationfall, The Lurking Horror* und *Borderzone* (alle 1987) sowie Bob Bates' *Sherlock: Riddle of the Crown Jewel* (1988) sind zumindest noch die Rückseiten im alten Design layoutet, bevor sich das Packungsformat mit *Beyond Zork* und *Journey* radikal ändert; Letzteres steckt in einer quadratischen Schachtel.

Welten aus Text und Logik: Die Infocom-Klassiker 1980 bis 1987

Alle 24 Adventures, die Infocom in silber-grau gerahmter Klappbox vermarktet, zeigt unsere Tabelle auf einen Blick. Die letzten Textabenteuer – Steve Meretzkys *Stationfall*, Amy Briggs Piratenromanze *Plundered Hearts*, der Agententhriller *Border Zone*, die Gruselkomödie *The Lurking Horror* sowie Brian Moriarty *Beyond Zork* erscheinen 1987 in dezent modifizierten, bunteren Packungen mit freigestellten Titel-Motiven und -Logos.

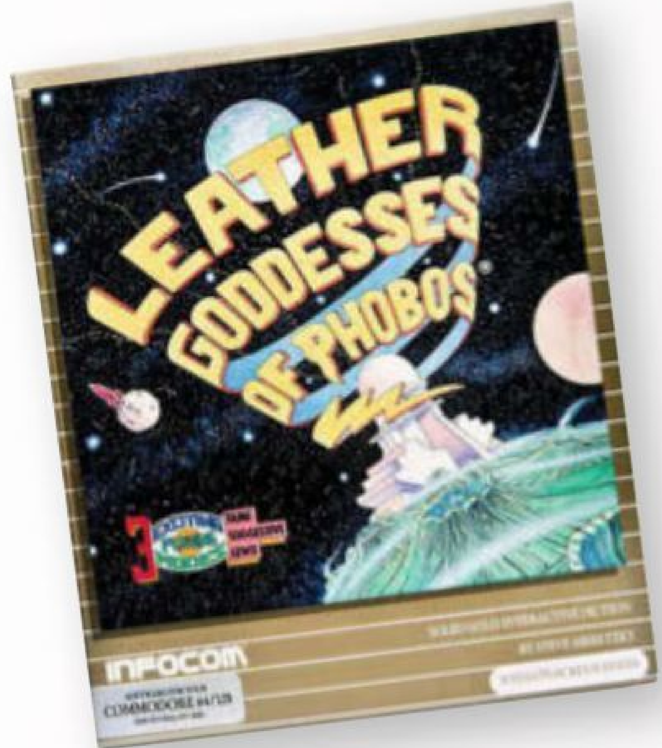
Jahr	Titel	Genre	Designer	Schwierigkeitsgrad
1980	**Zork: The Great Underground Empire**	Fantasy	Marc Blank, Dave Lebling	Standard
1981	**Zork 2: The Wizard of Frobozz**	Fantasy	Dave Lebling	Advanced
1981	**Deadline**	Krimi	Marc Blank	Expert
1982	**Zork 3: The Dungeon Master**	Fantasy	Dave Lebling	Advanced
1982	**Starcross**	Sci-Fi	Dave Lebling	Expert
1983	**Suspended**	Sci-Fi	Mark Blank, Michael Berlyn	Expert
1983	**The Witness**	Krimi	Stu Galley	Standard
1983	**Planetfall**	Sci-Fi	Steve Meretzky	Standard
1983	**Enchanter**	Fantasy	Marc Blank, Dave Lebling	Standard
1983	**Infidel**	Abenteuer	Michael Berlyn, Patricia Fogleman	Advanced
1984	**Sorcerer**	Fantasy	Steve Meretzky	Advanced
1984	**Seastalker**	Abenteuer	Jim Lawrence, Stu Galley	Junior
1984	**Cuthroats**	Abenteuer	Michael Berlyn, Jerry Wolper	Standard
1984	**The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**	Sci-Fi	Steve Meretzky	Standard
1984	**Suspect**	Krimi	Dave Lebling	Advanced
1985	**Wishbringer**	Fantasy	Brian Moriarty	Introductory
1985	**A Mind forever Voyaging**	Sci-Fi	Steve Meretzky	Advanced
1985	**Spellbreaker**	Fantasy	Dave Lebling	Expert
1986	**Ballyhoo**	Krimi	Jeff O'Neill	Standard
1986	**Trinity**	Sci-Fi	Brian Moriarty	Standard
1986	**Leather Goddesses of Phobos**	Sci-Fi	Steve Meretzky	Standard
1986	**Moonmist**	Mystery	Stu Galley, Jim Lawrence	Introductory
1987	**Hollywood Hijinx**	Mystery	Dave Anderson	Standard
1987	**Bureaucracy**	Satire	Douglas Adams	Advanced

RARITÄT UND WERT

Über mehrere Jahrzehnte bleiben OVP-Infocom-Titel preisstabil und werden heute auf dem Gebrauchtmarkt für 30 bis 50 Euro gehandelt, wenn komplett – oder deutlich billiger, wenn die Feelies unvollständig sind, die Packung beschädigt ist oder die Anleitung fehlt. Neuwertig, also noch eingeschweißt, sind die Klassiker sehr selten und für 200 Euro oder mehr auf Ebay zu haben. Im „Sealed"-Zustand besitzt weltweit kein Sammler alle Infocom-Titel; gebraucht muss man rund 1.000 Dollar oder Euro fürs Komplettset investieren.

Bei Sammlern begehrt sind auch drei Compilations, die Infocom vor der Übernahme durch Activision zusammenstellt: Je drei Grau-Box-Titel stecken als *The Enchanter Trilogy* (*Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker*), Science Fiction Classics *(A Mind Forever Voyaging, Hitchhiker's Guide, Planetfall*) und *Classic Mystery Library* (*Witness, Suspect, Moonmist*) 1986 in einem dicken Außenschuber. Im gleichen Jahr erscheint außerdem die *Zork Trilogy* als Gesamtwerk in der typischen Klappbox.

Wie angedeutet sind die Originalausgaben der ersten Infocom-Spiele in ihren individuell gestalteten Verpackungen (Kälteschlaf-Maske für *Suspended!*) mindestens doppelt so teuer und damit kaum noch bezahlbar; für die allererste IF-Veröffentlichung, *Zork* im Klarsichttütchen mit Zip-Verschluss, berappt man rund 500 Euro. Wer Infocom komplett haben und genießen möchte, aber auf authentische Packungen und den Geldaufwand gerne verzichtet, dem legen wir die Activision-Veröffentlichungen *The Lost Treasures of Infocom* von 1991 und 1992 ans Herz: Zwei stabile dicke Schachteln für DOS und Macintosh, die auf massig Floppys 20 respektive elf Adventures enthalten, dazu 300-seitige Anleitungsbücher und dicke Stapel mit Landkarten und anderen Feelie-Dokumenten. *



» 1988 legt Infocom *Zork, Leather Goddesses of Phobos* und drei weitere Klassiker neu auf, in modizierten, goldgerahmten Klappschachteln. Die InvisiClues-Tipps sind in die Software integriert.

Making of

Divine Divinity

Der große Durchbruch gelang Larian Studios erst relativ spät mit *Divinity: Original Sin*. Doch das Team arbeitet bereits seit Jahrzehnten an Fantasy-Rollenspielen. Wir begleiten den Gründer Swen Vincke zurück zu den Anfängen.

Wie ein glänzender Morgenstern schlug 2014 in der Spieleindustrie *Divinity: Original Sin* ein. Zusammen mit seinem Nachfolger gehört der Titel zu den besten Rollenspielen der letzten Jahre und gefällt Oldschool-Fans vor allem aufgrund der epischen Story und des Rundenkampfsystems. Bis zu diesem Erfolg und seit dem Erstling *Divine Divinity* (2002) dauerte es zwölf lange Jahre.



» [PC] Die bizarren Vorlieben des Fürsten Janus zeigen den Einfluss von *Game of Thrones*.

Genau genommen liegt der Anfang noch weiter zurück, bei einem Spiel mit einem „noch schlimmeren Namen". So äußert sich jedenfalls der Gründer von Larian, Swen Vincke. Bereits 1996 nahm Swen mit vier Freunden die Arbeit an einem Spiel im Stil von *Ultima VII* auf. Es sollte ein dynamisches Open-World-Rollenspiel mit unzähligen Möglichkeiten, vielseitiger Charakterentwicklung und leicht abseitigem Humor werden.

Der Arbeitstitel des Erstlings von Larian Studios war *Ragnarok Unless…* und damit ebenso ambitioniert wie die Entwickler: Swen plante zwei später ineinander übergehende, parallele Storylines für zwei spielbare Charaktere, einen Koop-Mehrspielermodus und hatte bereits viele weitere Ideen, die wir schlussendlich erst in *Original Sin* und damit fast 20 Jahre später erleben sollten.

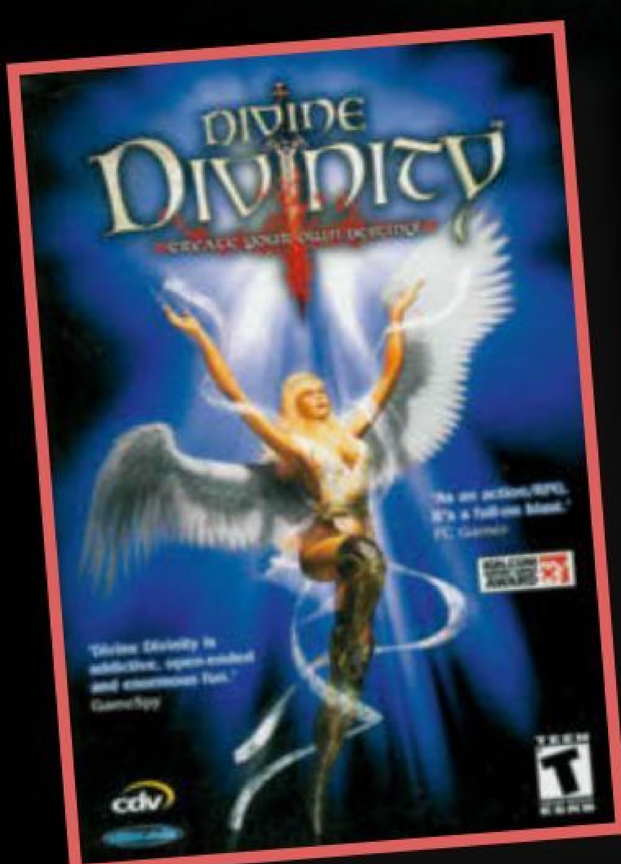
Larian Studios war damals nicht mehr als eine Idee, doch als es darum ging,



» [PC] Die Kampfszenen kommen allen *Diablo*-Veteranen sicherlich bekannt vor.



» [PC] Eure besten Freunde: eine sprechende Katze und ein Magier.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** CDV Software Entertainment

» **ENTWICKLER:** Larian Studios

» **ERSCHIENEN:** 2002

» **PLATTFORM:** PC

» **GENRE:** Rollenspiel

das Interesse von Atari an *Ragnarok* zu wecken, musste Swen einen professionellen Eindruck erzeugen. „Wir waren ja nur ein paar Jungs, die in einer Wohnung auf ihre 486er einhämmerten", erinnert er sich. „Wir dachten, wenn wir uns als richtiges Studio darstellen, springt ein dicker Scheck raus."

Offenbar war die Fassade glaubhaft, denn Atari zeigte sich vom Projekt beeindruckt und bot 50.000 Dollar für das mittlerweile unter dem etwas klangvolleren Namen *The Lady, The Mage And The Knight* (*LMK*) laufende Spiel. Doch Larians frecher Einstieg in die Spieleindustrie währte nicht lange: Als Ataris Präsident Sam Tramiel 1996 einen Herzinfarkt erlitt, übernahm sein Vater Jack und verkaufte die Firma. Mit dem anschließenden Ausstieg der Atari Corporation aus der Spieleindustrie war auch der Deal mit Larian dahin.

Larian musste fast ein Jahr lang nach einem neuen Publisher für *LMK* suchen, bis 1997 die deutsche Firma Attic Entertainment zuschlug. Im Vergleich zu Atari sicherlich ein Abstieg, doch für Swen bedeutete der „B-Publisher" wenigstens, dass man keine professionelle Fassade mehr aufbauen musste. Wobei sich Swen extra einen Tisch für die Wohnung kaufte, um ein Meeting mit Attic abzuhalten. „Vorher hatten wir keinen", lacht er. Endlich konnten die Larian-Entwickler zielstrebig an ihrem Titel arbeiten, der zu diesem Zeitpunkt noch ein 8-Bit-Projekt war.

Wie jeder weiß, kommt es immer wieder zu technischen Quantensprüngen in der Spielebranche. Ein solcher flog Attic um die Ohren, als sie 1998 eine Demo von *LMK* auf der E3 präsentierten. „Sie wollten damals einen großen öffentlichen Aufschlag machen", erinnert sich Swen. „Doch sie kamen ernüchtert zurück, denn alle redeten nur über *Diablo 2*. Es war groß, es war 16-Bit, und unser Spiel hatte gerade mal 256 Farben. Attic bot uns einen großen Aufschlag an, damit wir *LMK* in das damals sehr populäre *Das Schwarze Auge*-Universum verlagerten. Natürlich haben wir ja gesagt."

So wuchs das Team von fünf auf 30 Mitarbeiter an. Doch Attic verhob sich damit, denn einige andere Titel lieferten nicht die erwarteten Erfolge. Als bei Larians Mitarbeitern die Gehaltszahlungen ausblieben, blieb Swen keine andere Wahl, als den Deal mit Attic aufzulösen. ▶

Göttliche Games

Larians Saga auf dem Weg zu *Original Sin II.*



BEYOND DIVINITY

2004

■ Das Sequel ist gewissermaßen eine Reminiszenz an *LMK*, beinhaltet aber auch schon Ideen, die später zu *Original Sin* führen sollten. Unter dem Strich war es für viele Kritiker aber zu nahe am Vorgänger.

DIVINITY II

2009

■ Der Sprung in die dritte Dimension für die Serie, dank Gamebryo-Engine. Nun kamen auch Konsolenzocker in den Genuss des nach wie vor schwarzen Humors der Serie. Leider merkt man diesem Titel an, dass er voreilig auf den Markt kam.





DIVINITY: DRAGON COMMANDER

2013

■ Dieser Titel verbindet die zwei großen Leidenschaften von Larian: Rollen- und Strategiespiele. Ein Fantasy-Kriegsspiel, bei dem Ihr den Bastard eines toten Kaisers auf den Thron bringen wollt. Drachen und Luftschiffe inklusive, was will man mehr?

▶ 1998 lag *LMK* damit auf Eis, die Larian Studios standen wieder am Anfang. Mit kleinen Auftragsjobs finanzierte man aber die Fortsetzung der Entwicklung unter anderem Namen: *Divinity: Sword Of Lies* basierte auf der *LMK*-Engine, der ausladende Umfang wurde aber zurückgeschraubt und *Diablo* beim Kampfsystem und der Spielwelt zur „Inspiration" genutzt. Dieses Anbiedern an den Klassenprimus führte durchaus zu Zähneknirschen bei Larian, doch Swen sah keine andere Option: „Wenn du 1999 ein Rollenspiel verkaufen wolltest und im Pitch nicht das Wort *Diablo* fiel, konntest du das Projekt direkt beerdigen."

Doch *Divinity* hatte eine eigene Identität, die vor allem auf schwarzem Humor basierte, der auch vor Themen wie Sex, Prostitution und verrückten Dämonenkindern keinen Halt machte. Während der Plot selbst ziemlich klassisch war, mit den üblichen Fürsten der Finsternis und auserwählten Heroen, bewegte sich der Tonfall im anzüglichen Bereich. Fragt man Swen nach seinen Inspirationsquellen, muss er nicht lange nachdenken: „Damals war Pratchett einer der ganz Großen. Und *Game of Thrones* kam gerade raus, ich kann mich erinnern, meiner Tochter die Erstauflage gekauft zu haben."

Europäische Rollenspiele sind nicht für tolle Dialoge und Synchronisation bekannt, daher bediente man sich bei Larian eines Umwegs: Damon Wilson verfasste die Dialoge auf Englisch, anschließend wurde das Spiel in verschiedene Sprachen übersetzt. „Damon war der perfekte Mann dafür", weiß Swen zu berichten. „Er hatte gerade ein Buch über Nostradamus verfasst, gibt es eine bessere Vorbereitung für ein Fantasy-Spiel über eine vorherbestimmte Zukunft? Er hat die perfekten Worte für unser Skript gefunden."

Als *Divinity* 1999 beim mittlerweile dritten Publisher, CDV, angekommen war, legte Swen wieder den vollen Fokus auf das Projekt und stellte alle Auftragsjobs ein. Außerdem bedeutete das einmal mehr einen neuen Titel für das Langzeitprojekt. CDV hatten kürzlich *Sudden Strike* veröffentlicht und augenscheinlich ein Faible für Alliterationen. Also benannten sie das Spiel – zu Swens Entsetzen – in *Divine Divinity* (Göttliche Göttlichkeit) um. „Wir wollten intervenieren, aber es nützte alles nichts, der dämliche Titel blieb", klagt er.

Auch über den Titel hinaus nahm CDV starken Einfluss, so wurde vertraglich festgelegt, dass das Spiel exakt 96 Zaubersprüche und Fertigkeiten bieten musste. Das Resultat war, wie Swen zugibt, unausgegoren. „Wir hätten dringend mehr Entwicklungszeit gebraucht, um alles auszubalancieren, doch CDV wollten das Spiel 2002 auf den Markt



» [PC] Das Inventar hatte keine festen Slots und ließ euch freie Hand.

DIVINITY: ORIGINAL SIN

2014

■ Mit *Original Sin* machte Larian sich frei vom Druck großer Publisher: Der Titel spielt vor *Divine Divinity* und bietet – neben einer Rückkehr zur Vogelperspektive – verschiedene spielbare Charaktere und eine faszinierende, riesige Spielwelt.





DIVINITY: ORIGINAL SIN II

2017

■ Das Meisterstück von Larian! Der jüngste Teil der Serie schraubt die Charakterentwicklung in unvorstellbare Höhen und liefert gleichzeitig wunderbare Kampagnen im alten D&D-Stil mit herausragenden Kämpfen und Dialogen ab.


» [PC] Diese Skelette „bekriegen" sich mit existenziellen Fragestellungen.

> »CDV schickten uns eine Todesschwadron …«
>
> SWEN VINCKE

werfen. Ich habe also einen Brandbrief geschrieben, was noch nicht funktioniert."

Im Nachhinein bezeichnet er diesen Brief selbst als „naiven Idealismus". Gebracht hat er nichts – im Gegenteil. „Sie schickten uns eine Art Todesschwadron von Entwicklern", lacht er. „Wir hatten alle Mühe, sie davon abzubringen, das Spiel an Ort und Stelle zu beerdigen." CDV sah zwar, dass es um den Titel nicht so schlecht gestellt war wie befürchtet, doch es gab keinen Verhandlungsspielraum mehr: Das Spiel musste binnen weniger Monate auf den Markt. Große Teile der Spielwelt wurden also kurzerhand beerdigt.

So oder so, das Spiel erschien 2002 in Deutschland – ohne Swens Segen. Die ersten Kritiken stellten deutlich heraus, dass das Spiel unfertig war, doch immerhin blieben weitere sechs Monate für die Entwicklung der internationalen Version. Dass *Divine Divinity* trotz allem ein relativer Erfolg wurde, war für Larian nur ein schwacher Trost. Denn die Entwickler wurden kaum an den Erlösen beteiligt und mussten ihr Studio deutlich verkleinern, nur ein Kern aus drei Mitarbeitern blieb übrig.

Gerissene Deadlines und nervöse Publisher zogen sich wie ein roter Faden durch die weiteren *Divinity*-Spiele, bis auch wohlmeinende Beobachter zu dem Schluss kamen, dass die Detailversessenheit und der Perfektionismus des Studios übertrieben waren. Doch das Herz der Serie, der abseitige Humor und die spürbare Liebe für klassische Rollenspiele, haben über die Jahre eine treue Spielerschaft gebildet – auch wenn der eigenwillige Schenkelklopf-Humor nicht jedermanns Sache ist und in sehr viel geringerer Dosierung erträglicher wäre.

Doch angesichts der treuen Fanbasis überraschte der Erfolg auf Kickstarter nicht, als Swen 2013 *Divinity: Original Sin* ankündigte und in kürzester Zeit das Doppelte des Finanzierungsziels erhielt. Mit dem hart erarbeiteten Vertrauen der Fans im Rücken konnten Larian Studios ihrer Vision freien Lauf lassen und entwickelten eine Reihe an Rollenspielen, deren bisherige Krönung *Divinity Original Sin 2* ist: Ein ungeheuer komplexes Werk mit mehreren völlig unterschiedlichen Helden (mit unterschiedlichen Zielen), guten Dialogen, langer Spielzeit und packenden Rundenkämpfen, die direkt in der ansonsten in Echtzeit durchstreiften Welt stattfinden und auch die Umgebung einbeziehen. So beliebt ist dieses Rundenkampfsystem, dass das nächste Projekt von Larian ein Taktikspiel im *Divinity*-Iniversum wird. *

Schatztruhe

Wie Ihr verschollene Elemente aus Larians Vergangenheit zum Leben erweckt …

LMK spielen

Lange sah es danach aus, als ob *The Lady, The Mage And The Knight*, der unveröffentlichte Vorgänger der *Divinity*-Serie, für immer verschollen wäre. Doch seit 2012 legt GOG.com eine spielbare Demo allen Versionen von *Divine Divinity*, *Beyond Divinity*, *Divinity II* sowie der Special Edition von *Original Sin* bei. Ein toller Einblick in die Anfänge der Serie!

Die Traumsequenz

Eine der geschnittenen Traumszenen blieb als Glitch im Spiel und ist am südlichen Ende der Karte bei einer der ersten Katakomben zu finden. Sie ist unvollständig, vermittelt aber einen Eindruck davon, was Larian damit vorhatte.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** NINTENDO
» **ENTWICKLER:** NINTENDO EAD
» **VERÖFFENTLICHT:** 1995
» **SYSTEM:** SNES
» **GENRE:** JUMP-AND-RUN

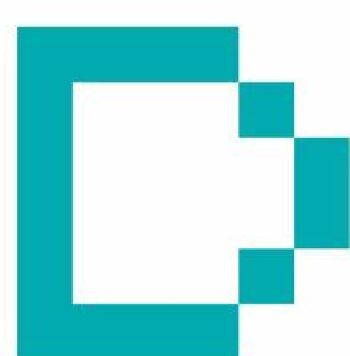


MAKING OF

Super Mario World 2: Yoshi's Island



Für den Nachfolger von *Super Mario World* entschied sich Nintendo dazu, einen neuen Haupthelden zu erwählen. Takashi Tezuka und Shigefumi Hino blicken auf die Entwicklung von *Yoshi's Island* zurück – das eine Serie begründete, deren neuester Teil mit *Yoshi's Crafted World* erst kürzlich erschien.



Der SNES-Launchtitel *Super Mario World* gilt heute als eines der besten Spiele aller Zeiten. Schon damals war klar, dass sich Nintendo mit dem Plattformer selbst übertroffen hatte. Das Spiel schlug ein wie eine Bombe und gehörte auf dem SNES zum absoluten Pflichtprogramm. Umso mehr verwunderte es, dass sich die Japaner mit einem Nachfolger so viel Zeit ließen. Erst als sich Verzögerungen bei der Entwicklung des N64, damals noch unter dem Projektnamen Ultra 64, andeuteten, kam Nintendo in Zugzwang. Um weitere Spiele für die bestehende Konsole zu liefern und damit Zeit zu überbrücken, kam plötzlich *Super Mario World 2* ins Gespräch.

Die Erwartungen an eine solche Fortsetzung waren riesig. War es überhaupt sinnvoll, einen klassischen *Mario*-Hüpfer zu planen? Takashi Tezuka und Shigefumi Hino hatten da ihre Zweifel. Sie waren neben Toshihiko Nakago und Hideki Konno die Direktoren für das Spiel, während Shigeru Miyamoto die Rolle des Produzenten einnahm. Dem Team wurde schnell klar: Sie wollten dieses Mal einen anderen Ansatz verfolgen.

„Wir hatten das Gefühl, dass wir mit *Super Mario World* alles, was wir uns für einen Sidescroller vorstellen konnten, schon umgesetzt hatten. Jetzt wollten wir einen Plattformer aus einem anderen Blickwinkel machen", so Hino. „Bis hierhin war in unseren Spielen immer Mario die Hauptfigur. Ein anderer Charakter sollte uns andere Perspektiven und andere Spielmechanismen ermöglichen."

Obwohl das Pilzkönigreich viele infrage kommende Charaktere wie Wario, Luigi oder Peach zu bieten hatte, fiel die Wahl auf den Dinosaurier Yoshi, der erst in *Super Mario World* seine Premiere gefeiert hatte. „Yoshi wurde geboren, weil Herr Miyamoto Mario auf einem Pferd reiten lassen wollte. Herr Hino und ich fanden es ▶



» [SNES] Der Flattersprung rettet Yoshi aus so manch brenzliger Situation.

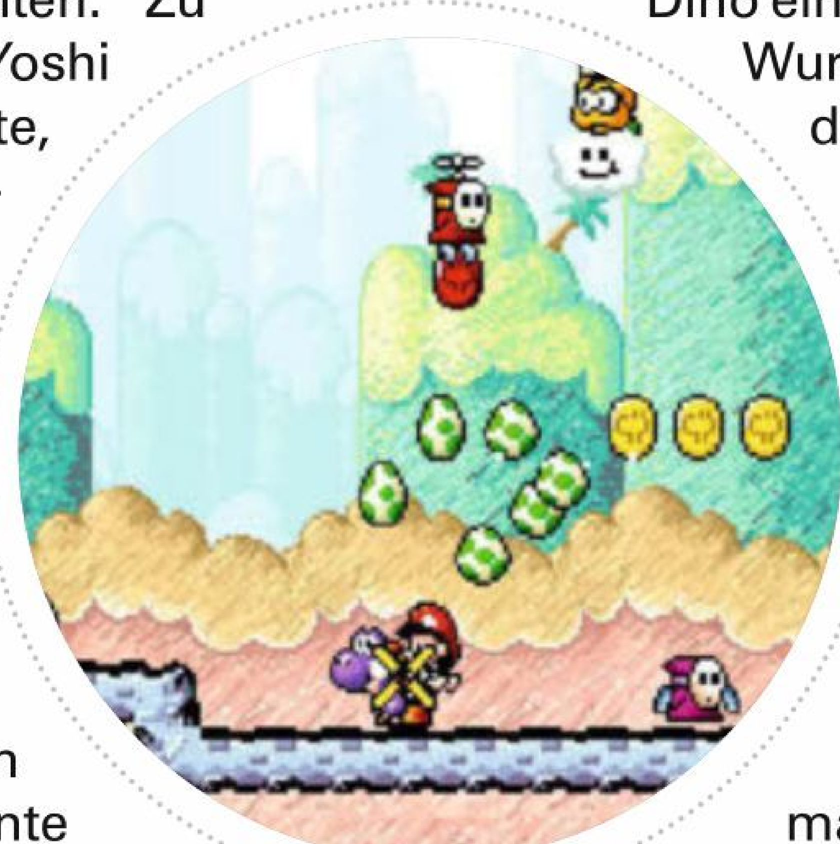


» In bestimmten Abschnitten konnte sich der Dino in kleine Vehikel wie einen Helikopter verwandeln.

besser, einen neuen Charakter statt eines Pferdes zu haben, also machten wir uns an die Arbeit", erzählt Tezuka. „Yoshi wurde ein richtig niedlicher Held, und wir waren gleich sehr interessiert an einem Spin-off mit ihm. Damit hat alles angefangen."

Yoshi's Island war nicht das erste Spiel mit Yoshi in der Hauptrolle. Zuvor war er bereits der Star in den Puzzlespielen *Mario & Yoshi* sowie *Yoshi's Cookie* und im Super-Scope-Titel *Yoshi's Safari* gewesen. Für seinen ersten eigenen Plattformer hatten die Entwickler jedoch zahlreiche Freiheiten. Dass der Dino seine Gegner mit der Zunge fangen und verputzen konnte, kannte man schon. Nun aber durften sie sich weitere Eigenschaften für ihn einfallen lassen, um das Spielprinzip von traditionellen *Mario*-Titeln abzugrenzen.

Die Ideenfindung und die zugehörige Umsetzung sollten sich jedoch als aufwendig erweisen. Wie Hino erklärt, hatte sich das Team schnell festgefahren. „Ich erinnere mich daran, wie Herr Tezuka plötzlich morgens hereinkam und uns seine neuesten Gedanken mitteilte. Das Entwicklerteam wartete nur auf neue Ansätze, wir legten gleich los. Wir diskutierten immer wieder darüber und veredelten unsere Ideen, bis sie ins Spiel implementiert werden konnten." Zu den Eigenschaften, die Yoshi in *Yoshi's Island* dazulernte, gehörte etwa der Flattersprung. Das ist eine verlängerte Sprungeinlage, bei der der Held im putzigen Cartoon-Stil für kurze Zeit der Schwerkraft trotzt. Auch die Stampfattacke beherrschte der Dino als Erster, bevor Mario sie sich später von ihm abschaute. Zusätzlich konnte sich Yoshi – als Ersatz für Items – in bestimmten Abschnitten in Fahrzeuge wie einen Helikopter, ein Auto oder ein U-Boot verwandeln.



Was jedoch am besten zu dem bereits vorher vorhandenen Können passte, war das Eierlegen. Wie schon in *Super Mario World* konnte Yoshi Feinde mit seiner Zunge einfangen und danach in die Richtung anderer Gegner ausspucken. Drückte man nun aber nach unten, während man einen Widersacher in der Mundhöhle hatte, legte der Dino ein Ei. Dieses konnte er dann als Wurfgeschoss nutzen, um Hindernisse zu zerstören, Gegenstände einzusammeln oder Feinde zu erledigen.

„Die Idee mit dem Eierwerfen hatten wir, weil es in den Mario-Spielen kaum Wurf-Aktionen gab", erklärt Tezuka. „Allerdings bereitete es uns Kopfschmerzen, die Spieler gleichzeitig Yoshi manövrieren und mit den Eiern zielen zu lassen. Trotzdem konnten wir durch die Eier-Mechanik Spielideen umsetzen, die sonst nicht möglich gewesen wären", macht Hino deutlich. „Es war ein wahrer Segen für das Spiel!"

Während die Wurfmechanik in heutigen Spielen aufgrund des zweiten Analog-



» Die Idee mit dem Eierwerfen hatten wir, weil es in den *Mario*-Spielen kaum Wurf-Aktionen gab. «
TAKASHI TEZUKA

sticks kein Problem darstellen würde, mussten sich die Entwickler für *Yoshi's Island* noch etwas anderes einfallen lassen. Ihre Lösung war so simpel wie elegant: Mit einem Druck auf die A-Taste tauchte ein Fadenkreuz auf, das sich kreisförmig vor Yoshi von unten nach oben bewegte. Mit einem weiteren Druck auf die A-Taste wurde das Ei dann in die Richtung des Fadenkreuzes abgefeuert. Währenddessen konnte Yoshi selbstredend noch laufen und hüpfen. Allein durch diese Spielmechanik fühlte sich *Yoshi's Island* einzigartig im gesamten Jump-and-run-Genre an.

Mit dem neuen Helden bekam das Team von Nintendo EAD zudem die Chance, Änderungen am Schwierigkeitsgrad vorzunehmen. „Anders als in den *Mario*-Spielen versuchten wir, das Spiel gemächlicher und entspannter zu gestalten und die Spieler weniger zu fordern", so Tezuka. „Es gibt beispielsweise kein Zeitlimit in den Levels, und durch das Flattern werden auch die Sprungeinlagen etwas leichter als mit Mario. Während wir diese Anpassungen umsetzten, kam uns auch die Idee, mehr Wert auf Erkundung zu legen."

YOSHI IN DER TASCHE

Wie macht sich Yoshis Abenteuer auf dem kleinen Bildschirm des Game Boy Advance?

Nachdem schon *Super Mario Bros. 2* und *Super Mario World* erfolgreich auf den Game Boy Advance portiert worden waren, folgte im September 2002 *Yoshi's Island*. Die GBA-Umsetzung hörte auf den Namen *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island*, hatte einige Anpassungen an Bord und kam bei den Fans fast ausschließlich positiv an.

Änderungen wurden beispielsweise in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad vorgenommen, der im Vergleich zum Original gesenkt wurde. Der Countdown, um Baby Mario zu retten, fiel deutlich höher aus, zudem gab es nun in der Mitte der Levels Checkpoints. Darüber hinaus wurden die vorhandenen Bonuslevels überarbeitet und sechs neue geheime Areale eingebaut. Bei den besonderen roten Münzen machte man es dem Spieler allerdings schwerer – vor dem Einsammeln waren sie nicht von normalen goldenen Münzen zu unterscheiden.

Um dem dunklen Display des GBA entgegenzuwirken, wurden die Farben aufgehellt, außerdem wurden die Färbungen der Yoshis ein wenig geändert. Neu war auch die Übersetzung. Abzüge gab es bei der Musik und den Soundeffekten, die nicht die Qualität des Originals erreichten. Die Grafik hatte zusätzlich mit gelegentlichen Slowdowns zu kämpfen, und einige Effekte waren schwächer als auf dem SNES.



» [GBA] Aufgrund des dunklen GBA-Bildschirms sind die Farben heller als im Original.

» [SNES] Die Grinseblumen waren schon im ersten *Yoshi's Island* als Sammelgegenstände dabei.





ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SUPER MARIO WORLD (SIEHE BILD)
SYSTEM: SNES
JAHR: 1990

SUPER MARIO KART
SYSTEM: SNES
JAHR: 1992

SUPER MARIO 64
SYSTEM: N64
JAHR: 1996

YOSHIS SOLO-KARRIERE

Ein Blick zurück auf Yoshis andere Solo-Abenteuer.

1991 – MARIO & YOSHI
NES/GAME BOY
Ihr müsst herabfallende Gegenstände so tauschen, dass Feinde zwischen Eierschalen eingeschlossen werden. Es ist okay, aber kein Top-Puzzlespiel.

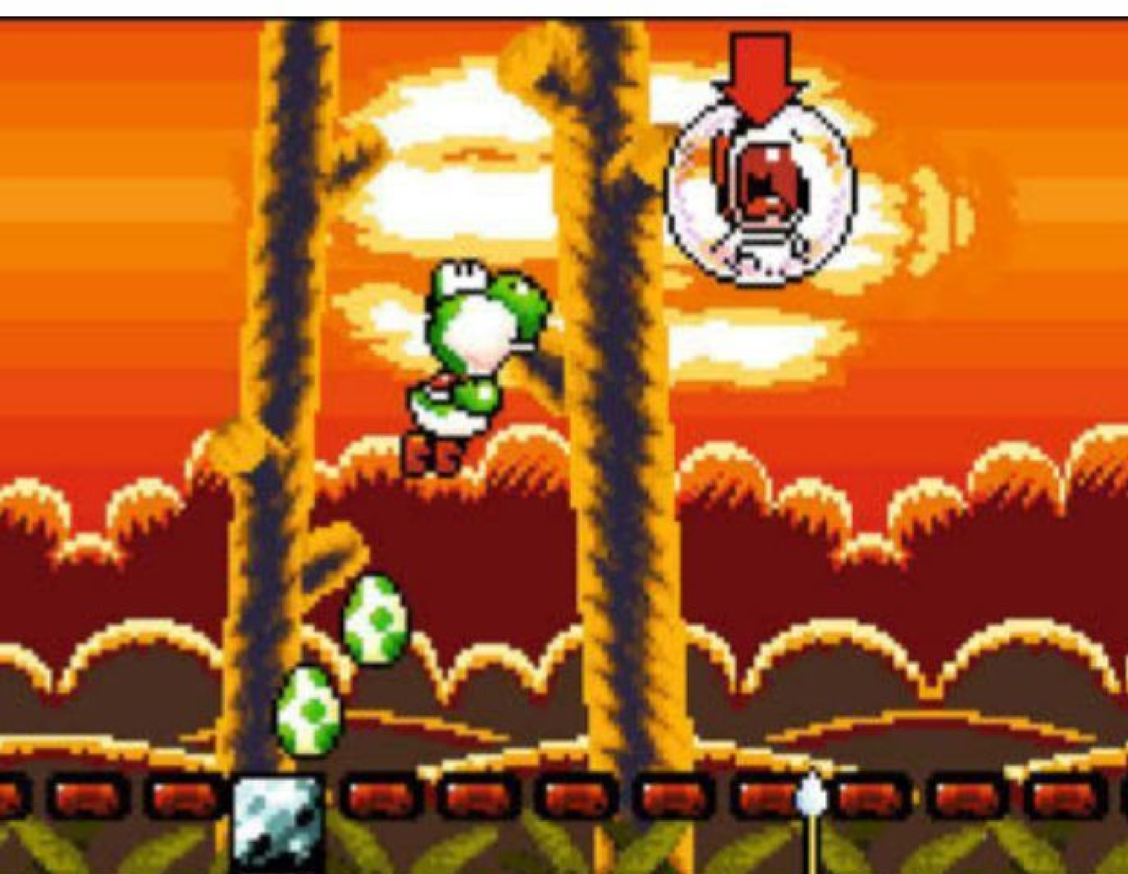
1992 – YOSHI'S COOKIE
NES/SNES/GAME BOY
Noch ein Puzzler. Hier tauscht ihr Kekse, um Reihen oder Spalten zu bilden. Es hat einen interessanten Ansatz, bleibt aber hinter den Erwartungen zurück.

1993 – YOSHI'S SAFARI
SNES
In dem Super-Scope-Titel reitet Mario auf Yoshi und schießt in rotierenden Mode-7-Landschaften auf Goombas und Koopas. Ein durchschnittliches Spin-off!

1996 – TETRIS ATTACK
SNES/GAME BOY
Das exzellente japanische Puzzlespiel *Panel De Pon* wurde zu einem Yoshi-Spiel umdesignt, um international mehr Aufmerksamkeit zu erhalten.

1998 – YOSHI'S STORY
N64
Yoshis zweiter Plattformer setzte auf vorgerenderte 3D-Grafiken. Der Ableger der Reihe war spaßig, aber zu leicht und kam nicht an *Yoshi's Island* heran.

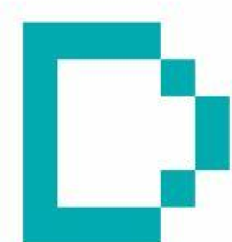
2001 – YOSHI'S STORY (GBA)
GAME BOY ADVANCE
Die Umsetzung des N64-Originals wurde nie veröffentlicht. Sie kam nur als Tech-Demo für die 32-Bit-Fähigkeiten des Handhelds zum Einsatz.



» [SNES] Sein Plärren ist markant – und nervt. Fangt Baby Mario lieber schnell wieder ein.

▶ Ausgerechnet die Erkundung stand jedoch des Öfteren dem entspannteren Spielprinzip im Weg. Und auch bei der Entscheidung über das Fortschrittssystem führte sie zu Konflikten. Letztlich entschieden sich die Designer gegen Oberweltkarten wie in *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario World* und für ein lineares Abgrasen der Levels. Hino nennt den Grund hierfür: „Die Karten aus *Super Mario World* und anderen Spielen erlauben den Spielern, den Schwierigkeitsgrad immer dann selbst zu wählen, wenn es eine Abzweigung gibt. *Yoshi's Island* haben wir so entworfen, dass sie einen Level immer wieder mit anderen Zielen angehen können." Damit spricht er vor allem die optionalen Ziele an. Wer wollte, konnte sich in einem Level etwa auf die Suche nach den versteckten Grinseblumen machen.



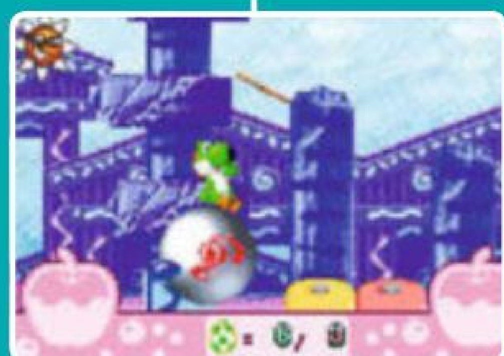


Das entspanntere Spielprinzip ging so weit, dass man auch mal von Gegnern getroffen werden konnte, ohne gleich ein Leben zu verlieren. Stattdessen verlor man in Yoshi's Island nur sein „Gepäck" und hatte eine gewisse Zeit, um es wieder aufzuklauben. Danach wurde der Timer zurückgesetzt, sodass man im Grunde unendlich häufig von Feinden berührt werden konnte.

Das Gepäck war übrigens niemand geringeres als Mario in der Baby-Variante. „Ich denke nicht, dass wir von Anfang an einen Rollentausch geplant hatten", verrät Hino. „Als wir uns für Yoshi als Hauptcharakter entschieden hatten, kamen wir auf die Idee, ihn irgendetwas auf seinem Rücken durch das Spiel tragen zu lassen. Wir wollten dem klassischen Plattformprinzip etwas Besonderes hinzufügen, da passte das ganz gut." Yoshi war bereits in *Super Mario World* das Reittier des Klempners,



2004 — 2005 — 2006 — 2014 — 2015 — 2019



YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION
GAME BOY ADVANCE
Von Artoon entwickelt, nutzte der Plattformer den eingebauten Neigungssensor zum Kippen des Spielfelds und war sehr schlecht.



YOSHI TOUCH & GO
DS
Per Touchscreen musstet ihr Mario zu Yoshi führen, bevor dieser danach in scrollenden Abschnitten mit Eiern werfen durfte.



YOSHI'S ISLAND DS
DS
Der Nachfolger zu *Yoshi's Island* erinnert stilistisch an das SNES-Original und erweitert es um neue Babys wie Peach, Donkey Kong und Wario.



YOSHI'S NEW ISLAND
3DS
Auch der 3DS-Teil wollte an die Erfolge des ersten *Yoshi's Island* anknüpfen, scheiterte aber mit einem zu niedrigen Schwierigkeitsgrad.



YOSHI'S WOOLLY WORLD
WII U
Auf der Wii U hüpft Yoshi, wahlweise im Koop, durch eine wunderschöne Welt aus Wolle. Die 3DS-Fassung hört auf den Namen *Poochy & Yoshi's Woolly World.*



YOSHI'S CRAFTED WORLD
SWITCH
Der neueste Teil ist gerade erst für die Switch erschienen, spielt in Bastelszenarien und erlaubt wieder Koop.

» Wir haben viel Zeit damit verbracht, über eine neue und andere Optik nachzudenken. «
SHIGEFUMI HINO



aber warum musste er hier ein Baby sein? Hinos Erklärung dafür ist einfach: „Es hätte keinen Sinn ergeben, wenn Mario stattdessen auch einfach hätte laufen können."

Auch bei der Hintergrundgeschichte kam den Designern der Baby-Mario-Ansatz entgegen. Zu Beginn von *Yoshi's Island* möchte ein Storch die Brüder Baby Mario und Baby Luigi zu ihren Eltern fliegen. Jedoch wird der Vogel von Bowsers Gehilfen Kamek abgefangen, der die beiden entführen möchte. Mit seinen hellseherischen Fähigkeiten erkennt er nämlich, dass das Brüderpaar irgendwann zu einem Problem für seinen Boss werden wird. Kameks Plan geht aber nur zur Hälfte auf – während Luigi in Gefangenschaft gerät, stürzt Mario über der Insel der Yoshis ab. Zum Glück besteht ein magischer Bund zwischen den beiden, der die Dinobande zu dem vermissten Bruder führt. Dass es gleich mehrere Yoshis gab, war im Übrigen ein weiterer Einfall der Entwickler, wie Tezuka erklärt. „Normalerweise ist der Held immer eine Einzelfigur. Ich fand es aber überaus interessant, mehrere Yoshis zusammenarbeiten zu lassen, indem sie sich beim Tragen von Baby Mario abwechseln."

Was *Yoshi's Island* neben den inhaltlichen Änderungen von Super Mario World unterscheidet, ist vor allem seine Grafik. Alles sieht wie von Hand gezeichnet aus, die Hintergründe erinnern stark an Kreidemalereien. Dieser Stil war jedoch nicht von Anfang an vorgesehen: „Wir haben viel Zeit damit verbracht, über eine neue und andere Optik nachzudenken. Wir haben einiges ausprobiert, und einer meiner letzten Versuche war dann eine sehr grob dahingekritzelte Wolke", erzählt Hino. „Alle fanden sie perfekt, sodass wir uns auf den handgezeichneten Stil einigten. Wir wollten uns grafisch unbedingt von anderen Spielen unterscheiden, zur Inspiration hatte ich viele Kinderserien geschaut."

Des Weiteren hatte auch ein gewisser Affe Einfluss auf die Entscheidung: „Zu dieser Zeit waren alle von uns begeistert von der Grafik in *Donkey Kong Country*. Wir gingen stark davon aus, dass sie zum ▶



» [SNES] *Yoshi's Island* ist langsamer, bietet aber trotzdem ein paar knifflige Abschnitte.

> »Wir haben es hinbekommen, unserer Leidenschaft eine Form zu verleihen.«
> TAKASHI TEZUKA


»[SNES] Der Schneeball wird immer größer und rollt Gegner platt.

neuen Standard werden würde. Ich wollte das Ganze aus einer anderen Richtung angehen", so Tezuka. „Viele Leute dachten, dass wir es wie Rare machen würden. Wir entschieden uns aber für einen komplett anderen Look", ergänzt Hino. Etwa zu diesem Zeitpunkt trat auch Hisashi Nogami dem Team als Designer bei. Und wie dieser 2018 in einem Interview mit *Kotaku* verriet, basierte die Grafik auf Handzeichnungen, die danach eingescannt und nachbearbeitet wurden.

Allerdings sollte man sich keinesfalls vom optischen Stil täuschen lassen. *Yoshi's Island* war eines der Spiele, die das SNES an seine Grenzen trieben und so gut wie alle technischen Finessen berücksichtigten. Auch der überarbeitete Super FX 2 Chip kam zum Einsatz. „Wir schauen uns grundsätzlich an, welche Grafik und welche Spielinhalte wir mit der Technik umsetzen können. Irgendwann hieß es, dass der Super FX 2 jetzt verfügbar wäre, und es wurde uns empfohlen, ihn einzusetzen", fassen die Entwickler zusammen. „Es gab zwei Gründe, die dafür sprachen. Zum einen wollten wir als Software-Entwickler die neueste Technologie benutzen. Zum anderen ermöglichte sie uns weitere Spielinhalte und grafische Besonderheiten wie Objektrotation und mehr Farben auf dem Bildschirm."



Das Interessante am Super FX 2 in Verbindung mit *Yoshi's Island* war aber sein Einsatzgebiet. Die erste Generation des Chips wurde vom britischen Studio Argonaut entworfen und für die Polygongrafiken in *Starwing* eingesetzt. Auch *Stunt Race FX* und *Vortex* waren 3D-Titel. Nur die wenigsten hätten damit gerechnet, dass der Super FX 2 erstmals ausgerechnet in einem 2D-Plattformer Anwendung findet. Geschadet hat es *Yoshi's Island* natürlich nicht, ganz im Gegenteil. Neben ein paar Spezialeffekten wie herunterfallenden Wänden oder rollenden Plattformen wurde der Chip insbesondere dazu verwendet, um 2D-Sprites zu manipulieren – Nintendo nannte diese Technik „Morphmation". Darüber hinaus waren mit der Extrapower mehr Ebenen beim Parallaxscrolling, mehrere rotierende Sprites, psychedelische Warp-Effekte im Hintergrund sowie das Stauchen und Zerren von Sprites möglich.

Für die Musik in *Yoshi's Island* zeichnete Koji Kondo verantwortlich. Anders als noch für die Yoshi-Melodien in *Super Mario World* kamen nun weniger Bongos und Schlagzeuge zum Einsatz. Doch obwohl die Musik sehr einprägsam war, dürfte den Spielern vor allem das markante, latent nervige Gekreische von Baby Mario in Erinnerung geblieben sein, wenn die-

DINO-ABLENKUNG

In *Yoshi's Island* warten sechs Bonusspiele sowie vier Mini-Battles auf euch.



▲ VERLOSUNG

■ Das simpelste der sechs Spiele: Zieht eine Karte und erhaltet, was auf ihr abgebildet ist. Ist es Kamek, gibt es nichts.

▼ KARTENDREHEN

■ Wenn ihr sieben Karten umdreht, ohne Kamek zu erwischen, gibt es zehn Leben. Ansonsten geht ihr leer aus.



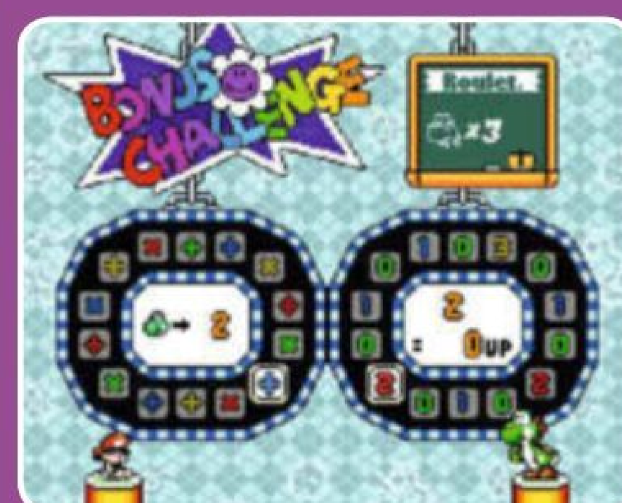


▲ MEMORY

■ In dieser Variante des Klassikers Memory dürft ihr euch nur einen einzigen Fehler erlauben, bevor es vorbei ist.

▼ ROULETTE

■ Vorsicht: Um weitere Leben zu gewinnen, müsst ihr vorhandene setzen. Ihr könnt verdreifachen oder alles verlieren.





▲ RUBBELFELDER

■ Je mehr Babys ihr aufdeckt, desto mehr Leben bekommt ihr. Ein Leben für ein Baby, zwei für zwei, und fünf für drei.





»[SNES] Da ist jemand hungrig. Füttert ihn doch mit einem Ei.

ser Yoshi mal wieder abhandenkam. Die japanische Soundtrack-CD ist heute ein Sammlerstück, das zu sehr hohen Preisen gehandelt wird.

Yoshi's Island kam im August 1995 in Japan in den Handel, in Nordamerika und Europa folgte es im Oktober desselben Jahres. Die Kritiken überschlugen sich geradezu. Ulf Schneider meinte etwa in der *Mega Fun* 9/95: „Angesichts des genialen Leveldesigns laufen dem Spieler förmlich die Freudentränen über das Gesicht. Vor allem die neuartigen Eier-Wurfgeschosse bringen unzählige Möglichkeiten ins Spielgeschehen." Die Wertung: 93%. Die englische *Nintendo Magazine System* gab sogar 97%, Tester Simon Clays bemängelte lediglich die „etwas kindische Grafik". Tony Mott von der *Super Play* zückte 94%: „Man weiß nie, was als nächstes kommt. Aber du weißt, dass es sich lohnen wird." Im Vergleich mit *Super Mario World* kreidete er jedoch den linearen Fortschritt an. Die Edge lobte in ihrem Test mit der Wertung 9/10 auch den Super FX 2 Chip: „Jeder Level ist eine Belohnung für den Spieler."

Später wurde *Yoshi's Island* auch auf den Game Boy Advance konvertiert. *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island*, so der volle Name, ist in dieser Version auch für den 3DS und die Wii U erhältlich. Nach seinem ersten eigenen Plattformer musste Yoshi zunächst wieder dem Klempner Platz machen, der in *Super Mario 64* sein 3D-Debüt ablieferte. Der Dino hingegen ist im Plattform-Genre seinem 2D-Stil treu geblieben. Auch wenn *Yoshi's Woolly World* auf der Wii U und das erst kürzlich erschienene *Yoshi's Crafted World* in 3D-Umgebungen spielen, handelt es sich zu großen Teilen immer noch um klassische 2D-Hüpfkunst.

Yoshi's Island genießt bei Spielefans einen sehr guten Ruf. Tezuka führt das aufs Spielprinzip zurück: „Yoshi besitzt ungewöhnliche Eigenschaften. Er schluckt seine Feinde, verwandelt sie in Eier und setzt diese als Wurfgeschosse ein." Außerdem spricht er die Herzlichkeit des Dinos an: „Die liebenswerte Stimme und unser Fokus auf die handgezeichnete Grafik verleihen dem Charakter etwas Einzigartiges, das die Spieler geradezu anzieht."

Hino lobt die Freiheiten des Teams im Vergleich zu einem gewöhnlichen *Mario*-Spiel sowie den Zusammenhalt während der Entwicklungsphase. „Ich glaube, die Leute mögen Yoshi und das Spiel so sehr, weil wir es hinbekommen haben, unserer Leidenschaft eine Form zu verleihen." Zum Abschluss kommt Hino noch auf die Gegenwart zu sprechen: „Noch immer sorgen Designer für neue *Yoshi*-Interpretationen, sei es in *Yoshi's Woolly World* oder in *Yoshi's Crafted World*. Ich bin sehr glücklich, dass die Leute immer noch Spaß daran haben, mit Yoshi zu spielen. *

WANDELBARER DINO

Yoshi kann sich in fünf unterschiedliche Vehikel verwandeln. Wir stellen sie euch vor.

AUTO ▸

■ Vier Reifen sind schneller als zwei Beine. In dieser Form kann Yoshi Feinden ausweichen und höhere Ebenen erreichen.



◂ HELIKOPTER



■ Wer braucht schon den Flattersprung, wenn er wirklich fliegen kann? Die Flugzeit ist aber begrenzt und die Bewegung träge.

MAULWURFSPANZER ▸

■ Ein echter Panzer wäre wohl zu martialisch für die süße Yoshi-Welt gewesen. Außerdem hätte der keine Tunnels graben können.



◂ U-BOOT



■ Das U-Boot gibt euch nicht nur große Freiheiten unter Wasser, sondern besitzt auch Torpedos für den Beschuss von Feinden.

ZUG ▸

■ Auf Schienen kann sich der Dino als Lokomotive fortbewegen. Anders als andere Bahnen ist der Yoshi-Express sogar pünktlich.



▾ SPIELAUTOMAT

■ Bei gleichen Früchten dürft ihr euch über Extraleben freuen. Dieser Automat ist übrigens vollkommen kostenlos!





▴ MÜNZENSAMMELN

■ Über der Arena werden aus einer Kanone Münzen ausgespuckt. Sammelt so viele wie möglich und besiegt euren Gegner.

▾ BALLON-PLATZEN

■ In einem der Ballons befindet sich ein Gegenstand. Findet ihn vor dem Gegner.





▴ BALLONWERFEN

■ Folgt den Anweisungen, um einen Wasserballon zu werfen, bevor er in eurer Hand zerplatzt.

▾ WASSERMELONEN-KERNE-SPUCKEN

■ Kämpft gegen euren Feind mit Kernen von Wassermelonen.



EXPERTENWISSEN

JUNGLE STRIKE

Der Nachfolger zum legendären Isometrie-Titel *Desert Strike* wartet mit mehr Levels, mehr Fahrzeugen und natürlich mehr Action auf. Wir nehmen *Jungle Strike* unter die Lupe und legen uns dabei unter anderem mit einem durchgeknallten Sohn und einem Drogenbaron an.



Das im Jahr 1982 erschienene *Desert Strike* hatte sofort die Mega-Drive-Charts gestürmt. Die Bewegungsfreiheit, die hektische Action, der militärische Hintergrund und die beeindruckende Isografik trafen bei vielen Spielern einen Nerv – vor allem bei denjenigen, denen die nicht enden wollende Flut an 2D-Hüpfspielen langsam zu viel wurde. Der Erfolg bedeutete, dass Publisher Electronic Arts sofort einen Nachfolger auf den Weg brachte. Dessen wenig überraschende Prämisse: Er sollte größer und vielfältiger werden und neue Fahrzeuge bieten.

Die Story von *Jungle Strike* setzt direkt nach dem Vorgänger an. Nachdem ihr den verrückten Anführer in *Desert Strike* eliminiert habt, geht es nun um seinen Sohn, Ibn Kilbaba, und dessen Verbündeten Carlos Ortega, einen südamerikanischen Drogenbaron. Während Kilbaba die Stadt Washington zerstören will, um seinen Vater zu rächen, möchte Ortega die Amerikaner daran hindern, sich in seinen Drogenhandel einzumischen.

Ihr spielt wieder einen Helikopterpiloten und dürft euch zu Beginn des Spiels einen Kopiloten wählen. Schon die erste Mission führt euch direkt nach Washington, wo die ▶



» [Mega Drive] Das Finanzamt hochzujagen erfreute sich bei den Spielern besonderer Beliebtheit.

FLAK

PANZERWAGEN

MLR 23-MM-GESCHÜTZ

POLIZEIAUTO

PANZER

AIRFORCE ONE

MUNITIONSLASTER

COMANCHE-HELIKOPTER

GATLING-GESCHÜTZ



DIE BESTEN MISSIONEN

Spannende Einsätze im Dschungel.



U-BOOT-JAGD

■ Schon im zweiten Level macht ihr mit einem experimentellen Luftkissenfahrzeug Bekanntschaft. Dieses mit Raketen und Minen bewaffnete Vehikel weicht sehr gut aus und muss die Plutoniumlieferungen des Drogenbarons abfangen. Die Seeminen setzt ihr dann gegen die riesigen U-Boote des Drogenbosses ein.



TRAININGSGELÄNDE

■ Im dritten Level begebt ihr euch auf vertrauteres Terrain und fliegt mit dem Comanche über die Steppe. Es gilt, tief im Feindesland einen Kernreaktor aus einer Lagerhalle des Drogenbarons zu bergen. Dabei machen euch Sheridan-Panzer das Leben schwer. Aber trefft den Reaktor nicht versehentlich!



PULOSO CITY

■ Diese Mission spielt ein wenig auf die damalige Situation in Somalia an: Puloso City wurde vom Drogenboss in Geiselhaft genommen, während in der Nähe wenig effektive UN-Kräfte Stellung bezogen haben. Ihr seid sogar per Motorrad unterwegs und erlebt dabei jede Menge spannende Action und Ballerei.



» [Mega Drive] Diese vom Radar überwachten Gefahrenzonen peppen viele der Levels auf.

vereinten Truppen der beiden Übelwichte die historischen Monumente der Stadt bedrohen. Ihr müsst die feindlichen Kräfte und deren Basen vernichten und dann den Präsidenten aus der Stadt eskortieren. Später gilt es, einen Informanten zu retten, der den Standort der feindlichen Stützpunkte sowie die Geheimpläne der Antagonisten verrät. Wie sich herausstellt, hat sich Kilbaba einige Ladungen Plutonium unter den Nagel gerissen, die ihr an der Küste abfangen müsst, bevor sie in den Dschungel geschleppt werden können.

Der Drogenbaron kommandiert nicht nur eine beeindruckende Armee, sondern auch eine Flotte aus Atom-U-Booten und kleineren Kriegsschiffen. In der zweiten Mission steigt ihr selbst in ein experimentelles Luftkissenboot und nutzt Raketen und Seeminen, um den Gegnern heimzuleuchten. Zu Lande nähert ihr euch im Comanche einem Stützpunkt von Kilbaba, wo ein Atomreaktor geborgen werden muss. Das klingt einfach, doch die sogenannten Gefahrenzonen (siehe Bild) machen dieses Unterfangen alles andere als leicht.

Was dann folgt, ist die berühmt-berüchtigte Nachtmission von *Jungle Strike*. Wir sind immer offen für eine Herausforderung, doch was das Spiel uns hier abverlangt, ist schon hart an der Grenze zur Schikane. Wir müssen in absoluter Dunkelheit Feinde aufspüren, Verbündete retten, Helipads befreien und den Gefahrenzonen ausweichen. Als einziger Lichtschein dienen euch die Hydra-Raketen, während ihr verzweifelt nach Treibstofffässern sucht, die ihr aber mit den Hydras tunlichst nicht treffen solltet. Hier hilft eigentlich nur eines: stumpfes, qualvolles Auswendiglernen.

Als Nächstes folgt ein Ausflug in die von Terroristen eingenommene Stadt Puloso City (zum Glück wieder bei Tageslicht), danach ein Abstecher zu einer Schneefestung. Später werdet ihr erneut in die Berge aufbrechen, diesmal, um Kilbaba und den Drogenboss endgültig festzunehmen. *Jungle Strike* endet mit der Rückkehr nach Washington, um die Hand des Präsidenten zu schütteln und Ruhm und Ehre zu genießen. Doch was ist das? Im Hintergrund ist eine Explosion zu sehen: Feindliche Kräfte sind durchgebrochen und schicken sich an, die beiden Übeltäter zu befreien – Zeit, wieder in den Hubschrauber zu steigen!

Während die Levels nicht unbedingt logisch zusammenhängen, ist die Vielfalt der Schauplätze überaus löblich, zumal man bei *Jungle Strike* etliche taktische Faktoren einberechnen muss. Genau wie im Vorgänger ist effizientes Haushalten mit dem Treibstoff nur eines der vielen Dinge, mit denen ihr euch gleichzeitig beschäftigen müsst. Auf jeder Karte gibt es eine begrenzte Anzahl an Fäs-



SCHNEEFESTUNG

Szenenwechsel: Ihr lasst euren Helikopter hoch in die Berge aufsteigen, wo sich die Zuflucht des Drogenbarons befindet. Zuerst müsst ihr euren Copiloten Wild Bill befreien, danach mit dessen Hilfe und der Kettenkanone mehrere Raketenwerfer und die gestohlenen sowjetischen Atomraketen zerstören.



ANGRIFF AM FLUSS

Durch diese Mission verläuft buchstäblich ein gefährlicher Fluss, an dessen Biegung ein Flugfeld mit einem Tarnkappenbomber liegt. Dieser ist schwierig zu steuern, wartet dafür aber mit äußerst effektiven Raketen und Bomben auf. Außerdem gibt es unbegrenzten Treibstoff und Munition obendrauf.



SUPER STRIKE

Wir sprechen mit Rich Stevenson, der die SNES-Fassung programmiert hat.



RG: Hattest du das Spiel vorher schon auf dem Mega Drive gespielt, und wie begann die Arbeit am SNES-Port?

RS: Nein, ich spielte *Jungle Strike* zum ersten Mal, als wir mit der Portierung begannen. Der Programmcode war ziemlich chaotisch und schwer zu verstehen. Man versprach uns, uns den Code von der Amiga-Fassung zu schicken, aber es war leider der von *Desert Strike*. Den richtigen haben wir nie bekommen und mussten deshalb anders an die Sache herangehen.

RG: Was war der neue Ansatz?

RS: Simon Short wurde beauftragt, das Spiel von Anfang bis Ende durchzuspielen und alles aufzuzeichnen. Er sollte jede Ecke der Karte abgrasen. Ihr könnt euch vorstellen, wie lange das gedauert hat. Dann programmierten wir die Steuerung, die zum Glück sehr ähnlich war wie bei *Desert Strike*, sodass der Quellcode nicht komplett nutzlos war. Das Grafikteam zeichnete die Hintergründe und Sprites anhand von Simons Videos.

RG: Welche Änderungen musstet ihr bei der Konvertierung vornehmen?

RS: Da die Hintergründe alle nur vom Videomaterial aus erstellt wurden, unterschieden sie sich ein wenig vom Original. Auch die Anzahl der Sprites war begrenzter, also mussten wir einige anders positionieren. Dabei half uns allerdings der Karteneditor, den ich zuvor entwickelt hatte.

RG: Du hast im Spiel einige geheime Botschaften versteckt …

RS: Ja, ein paar von uns dachten, es sei eine gute Idee, ein paar Botschaften zu verstecken, auf die man per Eingabe eines Codes zugreifen konnte. Ich selbst machte den Fehler, dort meine private Telefonnummer mit der Einladung zu einem kleinen Plausch zu hinterlassen und vergaß, es aus der US-Version herauszunehmen. Am Ende klingelte in aller Frühe ständig mein Telefon und irgendwelche Leute riefen: „Yeah, *Jungle Strike*, geil!" Nach sechs Monaten beschloss ich endlich, meine Telefonnummer zu ändern!

KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

Welche Version von *Jungle Strike* flog höher als die anderen?

▸ SNES

■ Dieser Port wurde von Gremlin Interactive erstellt, die ihre Sachen gut machten und in mancher Hinsicht sogar besser als andere ihrer 16-Bit-Kollegen. Flüssige Grafik und kleine Details machen diese Version zum Liebling vieler Spieler, auch wenn sie einen Tick langsamer ist als auf dem Mega Drive.





◂ PC

■ Auf dem PC erschien der Titel zunächst auf Diskette und später auf CD-ROM, wo dann auch viele Videosequenzen enthalten waren. Interessanter ist allerdings die Extramission in der Antarktis, in der ihr es mit einer feindlichen Fregatte zu tun bekommt, die Fans von *Desert Strike* bekannt vorkommen dürfte.

▸ GAME BOY

■ Der Versuch, das komplexe Actionspiel auf einen winzigen Monochrombildschirm zu bringen, war naturgemäß mit vielen grafischen Einschränkungen verbunden. Doch der Port spielt sich flüssig und die Fahrzeuge steuern sich akkurat, sodass man unterwegs gerne mal eine Runde einlegt.





◂ AMIGA

■ Nach der exzellenten Umsetzung von *Desert Strike* auf den Amiga enttäuschte der Nachfolger. Der Port sieht wie ein Klon der Mega-Drive-Fassung aus, wobei das Hauptproblem die Geschwindigkeit ist – langsamer fliegt der Comanche auf keiner anderen Plattform. Leider keine Glanzleistung von Ocean Software.

▸ GAME GEAR

■ Irgendwie mögen wir diesen mobilen Ableger von *Jungle Strike*. Natürlich ist die Auflösung sehr niedrig und auch der Sound haut einen nicht gerade um, doch den Comanche zu steuern ist eine wahre Freude. Wie glorreich hätte der Titel dann wohl erst auf dem Atari Lynx ausgesehen?





MOBILES RADAR

MOBILER RAKETENWERFER



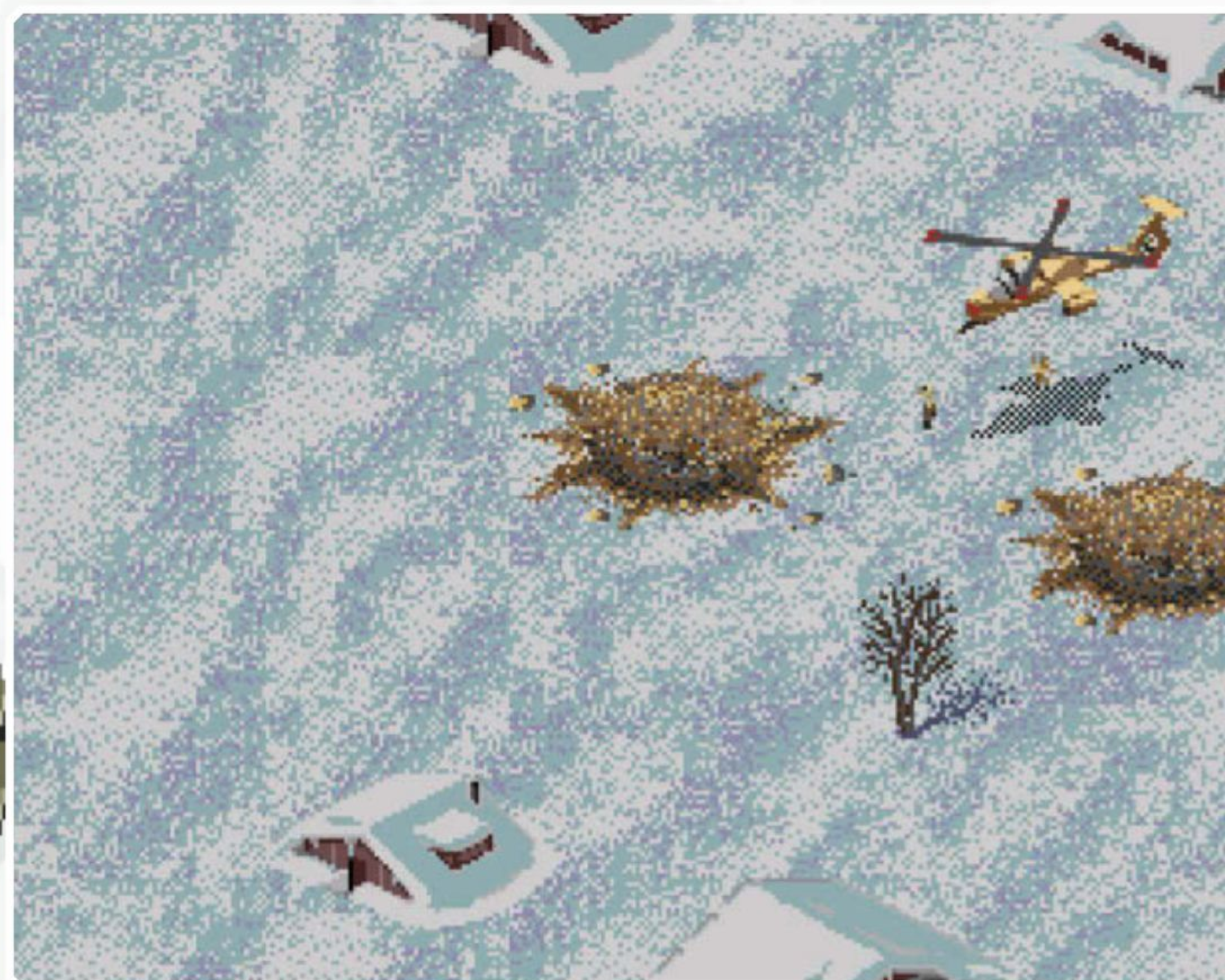
» [Mega Drive] Böse Buben schmieden böse Pläne.

sern, deren Position nicht immer klar aus der Übersichtskarte hervorgeht.

Die Action wird in derselben isometrischen Ansicht wie bei Desert Strike dargestellt und nutzt ein nahezu identisches Steuerungssystem für die diversen Vehikel. Trotz der 3D-Ansicht steuert ihr den Comanche wie aus der Egoperspektive, was sich zwar seltsam liest, in der Praxis aber sehr effektiv funktioniert. Während sich das Luftkissenfahrzeug noch recht leicht kontrollieren lässt, erfordern das Motorrad und vor allem die F-117 einen komplett anderen Spielstil. Letztere ist ständig in Bewegung und manövriert nur sehr träge, so dass ihr hier mit einer neuen Herausforderung konfrontiert werdet. Letzen Endes lohnte sich der Aufwand, ein solch umfangreiches Spiel zu entwickeln, für seinen Produzenten John Manley jedoch, der als „Godfather of Strike“ tituliert und mit einer goldenen Plakette für 500.000 verkaufte Einheiten ausgezeichnet wurde.

Diese Anzahl vergrößerte sich nach der Portierung von *Jungle Strike* auf diverse andere Plattformen noch (darunter *EA Replay* für die PSP von 2007). Von vielen wird dieser Titel als der beste der langjährigen Reihe angesehen, dank der intensiven Action und der offenen, erkundbaren Welt. *Jungle Strike* demonstrierte eindrucksvoll, was auf einer 16-Bit-Cartridge möglich war. Es schuf damit so etwas wie ein ganz eigenes Genre. Sogar heute ist es schwierig, Titel zu finden, die auf ähnlich meisterhafte Art und Weise Action, Taktik und Erzählkunst miteinander verbinden. *

» [Mega Drive] Die Schneemission bietet ein gänzlich anderes Szenario.



SHERIDAN-PANZER

F-117-TARNKAPPENBOMBER

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Wir sprechen mit John Manley, dem Produzenten der *Strike*-Titel.



RG: Was war der ursprüngliche Plan für *Jungle Strike*?
JM: Wir wollten die Elemente aus *Desert Strike* nehmen, die den Spielern besonders gefallen hatten, und ihnen eine größere Vielfalt bei den Missionen und Fahrzeugen geben. Das Gleiche gilt natürlich auch für die Schauplätze und die Waffen.

RG: Was war deine Aufgabe bei dem Spiel?
JM: Ich war Lead Designer und außerdem verantwortlich für die gesamte Marke. Darunter fiel die Entwicklung von spezifischen Missionen, um die Story zu kreieren. Außerdem implementierten Mike Posehn und ich gemeinsam die Levels und neue Features.

RG: Die neuen Fahrzeuge brachten neue Steuerungsvarianten mit sich. Welche davon waren die verzwicktesten?
JM: Ich denke, dass das Motorrad am schwierigsten umzusetzen war. Es war anfangs zu klein auf dem Bildschirm und die Steuerung wich von allem anderen im Spiel ab. Wir überlegten auch, den Spieler einen mit Sprengstoff beladenen Lkw fahren zu lassen, verwarfen die Idee dann aber, da sie nichts wirklich Neues geboten hätte. Das Luftkissenfahrzeug hatte eine kleinere Kollisionsbox als normal, da es so eine seltsame Form hatte, wodurch es schwierig werden konnte, damit Gegenstände aufzusammeln.

RG: Was machte *Jungle Strike* deiner Meinung nach zu einem solchen Erfolg für EA?
JM: Man konnte die ganze Welt bereisen und die Missionen auf seine eigene Art und Weise erledigen. Außerdem gab es unsere einzigartige Prämisse, dass das Spiel ein Mix aus Action und Humor sein sollte. Und weil die Organisation „Strike" Kriege ja verhinderte, bevor sie ausbrachen, haben wir *Jungle Strike* immer als „Friedensspiel" angesehen!



FINAL FANTASY III

Achtung: Verwechslungsgefahr! Bei *Final Fantasy III* handelt es sich nicht etwa um das für das SNES erschienene *Final Fantasy III* aus dem Jahr 1994, das in Wahrheit *Final Fantasy VI* hätte heißen müssen: Das 1990 für das NES veröffentlichte *Final Fantasy* mit der Nummer 3 ist niemals in seiner Originalform im Westen erschienen, weswegen zum US-Release aus der VI eine III gemacht wurde.

Dieser Klassiker-Check bezieht sich vielmehr auf das „echte" *Final Fantasy III* respektive dessen Neuauflage von 2006 (Deutschland: 2007). Denn gut zwei Jahrzehnte nach dem Originalrelease auf dem NES wurde dieser Teil doch noch in Europa und den USA veröffentlicht – in einer optisch aufgebohrten Neuauflage für den Nintendo 3DS. Basierend auf dieser aufgepeppten Version erschienen zudem eine iOS- und Android-Version und sogar eine PC-Fassung. Für eingefleischte Kenner besonders interessant: Der NES-Klassiker wurde im Rahmen eines Fanprojekts übersetzt und kann mit einem Patch auf dem Emulator auch auf Englisch gespielt werden. Natürlich wurde der Klassiker in der Neuauflage aufgepeppt: Nicht nur die Spielumgebung ist hier weitestgehend 3D, auch die restliche Grafik wurde komplett modernisiert. Zudem wurden auch spielerisch einige teils recht deutliche Änderungen vorgenommen.

Eine der markantesten Anpassungen des Remakes gegenüber dem Original: Statt wie 1990 das Abenteuer mit allen vier Helden zu starten, ist man am Anfang der Neuauflage noch allein unterwegs und verbringt die erste Spielstunde damit, die Crew zusammenzutrommeln. Ebenfalls geändert: Im NES-Spiel konnten wir bereits am Anfang aus sechs Grund-Berufsgruppen wählen. Das geht im Remake erst deutlich später. Vermutlich, um die Spieler nicht zu überfordern: Im Lauf des Spiels stehen insgesamt 23 Berufe zur Verfügung, die nach und nach freigeschaltet werden – darunter natürlich auch so beliebte Klassen wie Dragoon, Ninja, Dunkelritter oder Schamane.

Neu ist im Remake außerdem die Power-Klasse „Zwiebelritter" – am Anfang noch ein echtes Weichei, entpuppt sich der Zwiebelritter in der höchsten Stufe als wahrer Superheld: Nicht nur die Charakterwerte schnellen gegen Ende nach oben, sondern die Klasse kann auch jede Rüstung und jede Waffe nutzen sowie schwarze und weiße Magie erlernen! Im Original ist der „Onion-Knight" nur die berufslose Standardklasse.

Ihr Debüt feierten übrigens in *Final Fantasy III* die Moogles – neben den Chocobos mittlerweile die Maskottchen der Serie. Sie tauchen seitdem in fast allen *Final Fantasys* und dazu in diversen Spin-offs auf, ferner haben sie zahlreiche Cameos in anderen Spielen.

Am grundsätzlichen Prinzip hat sich in der Neuauflage wenig geändert. Die banale Rette-die-Welt-vor-dem-Bösen-Geschichte ist praktisch identisch mit dem Original, auch wenn die individuellen Figuren im Remake ein bisschen mehr Hintergrundstory bekommen haben. Die gesamte Welt, alle Städte und Dungeons haben das gleiche Layout, jede Schatzkiste ist an der Stelle, wo sie auch im NES-Original steht. Auch die zahlreichen Geheimgänge sind identisch, in der Neuauflage kann man sie jedoch dank praktischer Zoomfunktion etwas leichter finden.

Spielerisch hat *Final Fantasy III* allerdings mit einigen Tücken zu kämpfen, die erst in späteren Titeln der Reihe ausgebügelt wurden. Da sind zum einen der sprunghafte Schwierigkeitsgrad und eine unausgewogene Progression, gepaart mit einem hohen Grinding-Faktor. Zum anderen ist die Spielerführung nicht so gut gelungen – das ist nicht nach jedermanns Geschmack. Trotzdem zeigt *Final Fantasy III* alle guten Grundzüge der späteren Spiele und ist, auch wenn es im generellen Ranking aller *Final Fantasy*-Titel eher im unteren Drittel angesiedelt ist, ein solides Spiel, das in jede gute RPG-Sammlung gehört. *



Von Michael Hengst

MOOGLE-ALARM



Der Moogles erster Auftritt

In *Final Fantasy III* erleben die Moogles ihr Debüt. Neben den Chocobos gehören diese katzenähnlichen Wesen (mit Antenne und Bommel) zu den Signatur-Kreaturen der Serie. Im Original dienen die Moogles als „Postboten" und verschicken Briefe an Freunde und Bewohner im Spiel. Die dann auch zurückschreiben!

JOBWAHL-QUAL



23 Berufsklassen

Die Qual der Wahl: 23 Berufsklassen gibt es im Spielverlauf, die allerdings erst nach und nach freigeschaltet werden müssen. Zudem kann jeder Beruf aufgelevelt werden. Spezielle Zauber und Gegenstände sind nur für die jeweiligen Klassen verfügbar. Klassisch, praktisch, gut, siehe Screenshot: Eine Party mit Krieger, Mönch, Weiß- sowie Schwarzmagier.

NES-ORIGINAL



ROM dank Fans auf Englisch

Auch wenn das Original-Modul von *Final Fantasy III* nie im Westen erschienen ist, gibt es – dank der fleißigen Hilfe der Fans – eine englische Version (nur für Emulatoren) der NES-Version. Das mag nicht ganz legal sein, aber wer nicht des Japanischen mächtig ist, kann so zumindest mal in den Oldie reinschnuppern.

3D ODER 2D



Die Welt ist identisch

Remake hin, neue Grafik her: Die Landschaften, Städte, Dörfer und Dungeons entsprechen in der Neufassung exakt dem Design des alten Klassikers. Sogar die einzelnen Schatzkisten und Gegnertypen sind erhalten geblieben. Der Screenshot oben zeigt links das 3D-Remake und rechts das Original.

DARUM EIN KLASSIKER



Zoom deckt Secrets auf

Natürlich ist *FF III* aus vielen Gründen ein Klassiker, aber eben auch deshalb: Nicht alles ist sofort für den Spieler sichtbar. Erst durch Heranzoomen werden Geheimnisse oder benutz- und durchsuchbare Objekte sichtbar. Sie glitzern dann freundlicherweise auch – der Spieler hätte sie sonst wahrscheinlich übersehen. Hier ist etwas im Busch, äh, Holzstapel …

UNTERSCHIEDE



Keine Komplett-Party

Während im NES-Original die Heldengruppe schon zu Beginn des Spiels komplett ist, vergehen im Remake rund zwei Stunden. Erst dann sind alle Recken beisammen und auch die Grundberufe aktiviert. Dazu gibt es ein bisschen Extra-Story für die Charaktere. Zudem schließen sich spielbedingt gelegentlich andere Figuren temporär der Truppe an.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** NES, NINTENDO 3DS, IOS, ANDROID
- **» PUBLISHER:** SQUARE CO., LTD.
- **» ENTWICKLER:** SQUARE CO., LTD.
- **» VERÖFFENTLICHT:** 1990
- **» GENRE:** JRPG

Was die Presse sagte …

IGN, März 2011: 4/5

„Wie Dosenfrüchte ist *Final Fantasy III* auch Jahre nach der Einführung noch süß und zufriedenstellend. Es ist offensichtlich nicht so frisch wie ein neu gereiftes Spiel, aber das hindert dieses gut durchgeführte Remake nicht daran, ein Genuss zu sein. Trotz seines Alters – mehr als zwei Jahrzehnte sind seit der ursprünglichen Veröffentlichung in Japan vergangen – hat Square Enix dieses einfache Rollenspiel zu einem charmanten Abenteuer mit genügend Abwechslung und Tiefe umgebaut, um Euch zu unterhalten." *(Tracy Erickson)*

Was wir denken

Final Fantasy III hinkt mechanisch, spielerisch und inhaltlich Vorzeige-Brüdern wie VII, V oder gar dem brillanten *Final Fantasy VI* deutlich hinterher. Es ist aber ein echtes *Final Fantasy* und bietet rund 40 Stunden solide Unterhaltung. Gut sind an der Neuauflage die differenzierteren Berufe, schlecht der teils unfaire Schwierigkeitsgrad.



Außenseiter

NAOMI UND ATOMISWAVE

Naomi und Atomiswave waren zwei Arcade-Systeme, deren Hardware stark an die der Dreamcast angelehnt war. Wir stellen euch ein paar der dafür veröffentlichten Spielhallen-Perlen vor.

SLASHOUT

■ ENTWICKLER: **SEGA** ■ JAHR: **2000**

■ **Beat-em-ups waren auf der Dreamcast so gut wie nicht existent. Das mag vor allem daran gelegen haben, dass sie zu dieser Zeit generell nicht in Mode waren. Über ein paar hochklassige Genre-Vertreter für die Sega-Konsole hätten sich die Fans dennoch gefreut – zumal die Naomi und das Atomiswave sehr wohl mit entsprechenden Spielen gesegnet waren. Eines von ihnen war *Slashout*, ein Spin-off zu Segas *Spikeout*-Serie mit Fantasy-Setting.**

In bester Genre-Tradition entscheidet ihr euch in *Slashout* zunächst für einen Helden. Vier von ihnen stehen zur Auswahl, darunter ein Krieger, aber auch ein Ninja. Danach kloppt ihr euch durch Horden von Monstern, die euch in wunderschön gerenderten Standard-Fantasy-Locations auflauern. Eine leichte RPG-Brise weht ebenfalls: Über Edelsteine sammelt ihr Erfahrungspunkte und steigt so im Level auf. Ein neuer Rang lässt allerdings nur euren Lebensbalkens ein wenig wachsen und füllt ihn einmalig auf.

Slashout fällt ein wenig komplexer aus als andere Spiele seiner Art. Über die zwei Angriffstasten lassen sich beispielsweise Kombos ausführen, und die zusätzliche „Strafen"-Taste solltet ihr spätestens zum Ausweichen bei Bossgegnern einsetzen. Magie ist ebenfalls am Start, auch wenn es sich hierbei eher um einen starken Spezialangriff handelt. Alternativ könnt ihr mit der Kraft der Magie auch eure eigene Abwehr schwächen, um dafür wiederum selbst mehr Schaden auszuteilen.

Das größte Problem von *Slashout* ist der Schwierigkeitsgrad, der gleich von Beginn an enorm hoch ist. Von der ersten Sekunde an werdet ihr mit Gegnern geradezu bombardiert. Die Entwickler sind auch nicht davor zurückgeschreckt, eure Frusttoleranz sofort mit besonders starken Feinden sowie schwer zu umgehenden Attacken auf die Probe zu stellen. Die Magieangriffe sind da nur in gewisser Weise eine Erleichterung – um sie auszuführen, dürft ihr für ein paar Sekunden nicht getroffen werden. Und das klingt leichter, als es ist.



» [Arcade] Besiegt ihr Gegner, lassen sie XP-Edelsteine fallen.

Im hohen Schwierigkeitsgrad könnte auch einer der Gründe liegen, warum *Slashout* nie aus der Spielhalle auf die echte Dreamcast gefunden hat. Vielleicht war es aber auch der Multiplayer-Modus, für den mehrere Automaten miteinander verbunden wurden. Schließlich hatte Sega seine Online-Pläne zu dieser Zeit schon wieder mehr oder weniger begraben. Was auch immer aber der Grund war: Es ist schade, dass es nie zu einem Heimkonsolen-Release gekommen ist, schon allein der Grafik wegen.

ALTERNATIVEN

GOLDEN AXE: REVENGE OF DEATH ADDER

ARCADE

■ Ausgerechnet eines der besten Spiele der *Golden Axe*-Reihe ist nie für eine Heimkonsole erschienen. Hoffen wir, dass Sega Erbarmen zeigt und den Titel im Rahmen der *Sega Ages* veröffentlicht.



KING OF DRAGONS

ARCADE



■ Einige Jahre vor ihren *Dungeons & Dragons*-Spielen brachte Capcom diesen simpleren, aber keinesfalls weniger spaßigen Fantasy-Brawler in die Spielhalle. Neben einer SNES-Version wurde *King of Dragons* kürzlich auch als Teil des *Capcom Beat 'em up Bundle* veröffentlicht.

GUARDIAN HEROES

SATURN

■ Solltet ihr Treasures exzellenten Hybriden aus Beat-em-up und RPG noch nicht kennen, wird es höchste Zeit. Eine der Besonderheiten ist der abgefahrene Versus-Modus für sechs Spieler. Das Spiel ist nicht ganz günstig, sein Geld aber absolut wert.



BESONDERHEITEN



ERFAHRUNGSPUNKTE

■ Der Edelsteinbalken zeigt, wie weit ihr vom nächsten Levelaufstieg entfernt seid. Als Belohnung für einen neuen Rang wird euer Energiebalken aufgefüllt.

VIELFÄLTIGE GEGNER

■ Über fehlende Abwechslung bei den Feinden kann sich keiner beschweren: Ihr vermöbelt Monster, mutierte Tiere oder wie hier eine Art Geist.

VERKABELT

■ An dieser Stelle befindet sich in der Regel der Lebensbalken des zweiten Spielers. Im Multiplayer von *Slashout* spielt aber jeder an seinem eigenen Automaten.

PUNKTEPRÜGLER

■ Wenn ihr zu der Sorte von Spielern gehört, die besonders viele Punkte erreichen möchte, solltet ihr den Kombozähler in die Höhe treiben.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

DOLPHIN BLUE

■ ENTWICKLER: SAMMY ■ JAHR: 2003

■ Stellt euch ein *Metal Slug* vor, in dem das SF-plus-Zweiter-Weltkrieg-Setting über Bord geworfen und durch eine Mischung aus dem Film „Waterworld" und dem Steampunk-Weltkriegsansatz aus *Valkyria Chronicles* ersetzt wurde. Vergesst außerdem die Panzer. Wie wäre es stattdessen mit einem Delfin, der euch in den Unterwasser-Abschnitten begleitet? Willkommen in *Dolphin Blue*!

Trotz der wirren Beschreibung erinnert das von Sammy für das Atomiswave entwickelte Spiel teils frappierend an *Metal Slug*. Das werden Kenner gleich in den ersten Minuten und nicht nur in den Levels an der Oberfläche erkennen. So ist die Standardwaffe etwa ähnlich nutzlos wie im Vorbild, und auch hier geht man gerne mal mit dem Messer auf Gegner los, anstatt sie auf Distanz zu bekämpfen. Mit einem Panzer dürft ihr zwar nicht fahren, aber immerhin haben eure Gegner genügend von ihnen in allen möglichen Formen und Größen auf Lager.

Man kann, nein, man muss *Dolphin Blue* seine Einfallslosigkeit und seinen Mangel an eigenen Funktionen vorwerfen. Denn abseits des nautischen Settings ist es wirklich ein *Metal Slug*. Doch das ist nicht weiter schlimm – wie in der offensichtlichen Vorlage übt nämlich auch hier der gekonnte Mix aus Hüpfen, Schießen und Ausweichen in meist überfrachteten Kulissen einen großen Reiz aus.





» [Arcade] An der Oberfläche kämpfen die Feinde auch in Panzern.



» [Arcade] Würde dieser Boss nicht auch perfekt in ein *Metal Slug* passen?

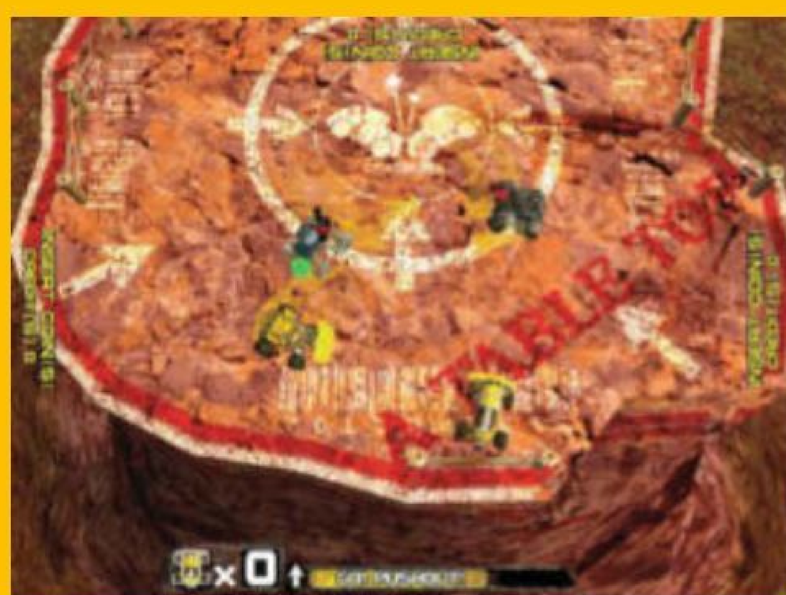
MEHR SPIELE FÜR NAOMI / ATOMISWAVE



» TETRIS GIANT

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 2009

■ Man sollte sich auf keinen Fall von den kopfgroßen Joysticks des Automaten abschrecken lassen. Denn hinter *Tetris Giant* verbergen sich einige wirklich witzige Variationen des Puzzle-Klassikers inklusive eines Koop-Modus, der speziell für Pärchen auf einem Date designt wurde. Im Soundtrack singen japanische Kinder, wie gerne sie in die Spielhalle gehen.



» RING OUT 4X4

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 1999

■ Dieser Vier-Spieler-Titel von Sega ist eine Art Sumo-Spiel. Nur dass ihr hier mit Autos spielt und euch gegenseitig von einer kleinen Insel bugsiert. Wer als Letzter übrig bleibt, hat die Runde für sich entschieden. Insbesondere mit Freunden ist *Ring Out 4x4* ein großer Spaß. Allerdings ist es vor allem auf kurze, schnelle Partien ausgelegt und daher nicht langfristig motivierend.



» JINGI STORM

■ ENTWICKLER: ATRAVIA JAPAN
■ JAHR: 2006

■ Dieses Prügelspiel spielt sich genauso belanglos, wie es aussieht. Und lasst uns sagen: Es sieht sehr belanglos aus. Das Einzige, womit es aus der Masse heraussticht, ist sein chauvinistischer Ansatz: Alle spielbaren Charaktere sind taffe Kerle, Gangster oder sonstige männliche Gestalten. Und jeder von ihnen beschützt eine Frau, die nur dafür da ist, traurig dreinzuschauen.



» WILD RIDERS

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 2001

■ Das Rennspiel *Wild Riders* vereint die prächtige Cel-Shading-Optik von *Jet Set Radio*, die High-Speed-Action von *Crazy Taxi* und die verschiedenen Pfade von *Out Run*. Einziger Wermutstropfen: Es ist zu leicht und zu kurz. Da die Routen zudem zu wenig Abwechslung bieten, gibt es kaum einen Grund, nach einem erfolgreichen Durchgang einen weiteren zu starten.

TOY FIGHTER

■ ENTWICKLER: SEGA ■ JAHR: 1999

■ Bei *Toy Fighter* handelt es sich um ein Prügelspiel mit allerlei Actionfiguren und Puppen, die zum Leben erweckt wurden. Passend dazu befindet sich jede Stage in einer anderen Ecke eines Kinderzimmers. Was *Toy Fighter* aber neben dem Setting aus der Fighting-Game-Reihe tanzen lässt, ist seine Spielmechanik.

Anstatt wie üblich mehrere Runden für sich entscheiden zu müssen, besitzt jeder Kämpfer einen Lebensbalken und fünf Lebenspunkte. Verliert ihr einen ganzen Balken, wird euch entsprechend einer der Punkte abgezogen. Interessant wird die ganze Sache bei erfolgreichen Würfen – die kosten das Opfer gleich zwei Punkte. Noch stärker, nämlich mit drei Punkten, schlagen die limitierten Spezialattacken ins Gewicht. Theoretisch könnte ein Kampf also bereits nach zwei Angriffen vorbei sein. Dazu kommt, dass die Arenen um einiges kleiner ausfallen, als man es von der Konkurrenz gewöhnt ist. Das allerdings ist kein Nachteil, sondern führt zu besonders schnellen und packenden Duellen.



» [Arcade] Die Stages befinden sich in einem Kinderzimmer, nur: Welches Kind spielt mit solchen Zahnrädern?



» [Arcade] Diese Spielzeugpuppe gehört wohl eher in eine Geisterbahn.

RETRO SUNKER

» DERBY OWNERS CLUB

■ SEGA ■ 1999

■ Der Pferderennen-Simulator ist nur einer von vielen Glücksspielautomaten auf der Naomi. Zu gewinnen gibt's aber nur Spielgeld.



» DOKI DOKI IDOL STAR SEEKER

■ ENTWICKLER: G.REV
■ JAHR: 2001

■ In dieser *Minesweeper*-Variante gibt es ein strenges Zeitlimit, außerdem besteht das Raster aus Hexagons. Wie viele Sterne (statt Minen) um euch herumliegen, sagt euch hier der Cursor. Durch das Aufdecken mehrere Sterne gleichzeitig gibt es Bonuspunkte. *Minesweeper* in einer Spielhalle bleibt aber so oder so ein Kuriosum.



» SPIKERS BATTLE

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 2001

■ Und noch mal ein *Spikeout*-Spin-off. Der Hybrid aus Beat-em-up und einem Fighting Game ist stark an den Technos-Klassiker *Renegade* angelehnt. Ihr messt euch in kleinen Gang-Kämpfen, wobei die Waffen überall auf dem Boden herumliegen. *Spikers Battle* sieht gut aus und spielt sich auch so. Solltet ihr die Chance bekommen, probiert es aus!



» DIRTY PIGSKIN FOOTBALL

■ ENTWICKLER: SAMMY
■ JAHR: 2004

■ Ihr habt kaum Ahnung von den Regeln im American Football? Das macht nichts! Der Arcade-Sporttitel *Dirty Pigskin Football* nimmt sich viele Freiheiten und bietet euch im Gegenzug flotten, unkomplizierten Spaß. Darüber hinaus pfeift es auf reale Teams und gibt stattdessen Wrestlern, Aliens, Wikingern und so weiter den Vorzug.



» MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON

■ ENTWICKLER: BANDAI
■ JAHR: 2001

■ Ein wirklich toll aussehender Titel im *Gundam*-Universum. Ihr entscheidet euch für eine Seite und einen ihrer Roboter und zieht danach in den Kampf. *Federation vs. Zeon* war das erste Spiel der auch heute noch aktuellen *Gundam Versus*-Reihe, die besonders in Asien beliebt ist und mittlerweile auch im Westen immer mehr Anhänger findet.

MAKING OF FAST FOOD!

Die Oliver-Zwillinge waren in den 80ern für ihr hohes Arbeitstempo berühmt. Mit *Fast Food* übertrafen sie sich aber selbst: Es entstand an einem einzigen Wochenende! Wie so etwas geht, wollten wir wissen ...

Aus heutiger Sicht unterschätzt man den Einfluss von *Pac-Man* auf die Videospiellandschaft der 80er Jahre leicht. Doch wenn man die britischen Kult-Entwickler Philip und Andrew Oliver fragt, war der Puzzleklassiker das Spiel, das sie zum Programmieren brachte. „Am Anfang versuchten wir immer, *Pac-Man* zu klonen, zuerst auf dem ZX81 von unserem Bruder, später auf unserem Dragon 32", verrät uns Philip. „Das gelang uns natürlich nicht, denn wir machten ja gerade erst die ersten Gehversuche."

Jahre später – die Zwillinge waren bereits gefeierte Spieldesigner bei Codemasters – kam ihnen die Idee unvermittelt wieder in den Sinn. „Wir entwickelten gerade *Grand Prix Simulator 2*", erinnert sich Philip. „Da überlegten wir, ob es mittlerweile einen vernünftigen *Pac-Man*-Klon für Schneider und Spectrum gibt: Fehlanzeige! Wir hatten eine ziemlich starke Arbeitsmoral und wollten jedes Projekt unbedingt zu Ende bringen. Also haben wir gesagt, wir versuchen es am Wochenende – und am Montag sollte es mit *GPS 2* weitergehen. Und das haben wir dann durchgezogen, das Spiel war am Sonntag so gut wie fertig."

Fast Food war am Ende kein klassischer Klon, sondern brachte eigene Elemente mit. Vor allem, betont Philip, wurde der Ernährungsplan geändert: „Klar, *Pac-Man* sammelt Obst, aber uns schienen Burger und Milchshakes doch reizvoller!"

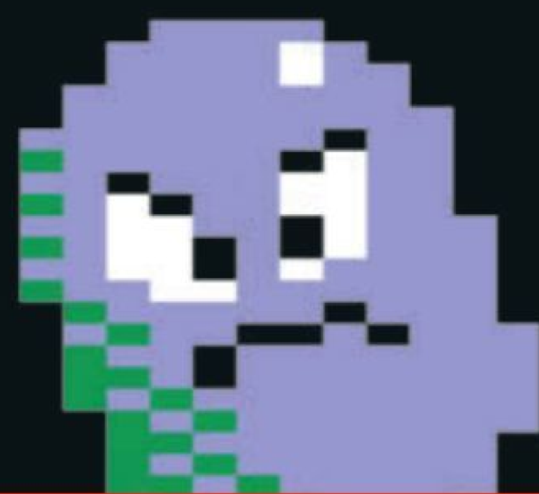
Eine Sache fehlte dem Spiel jedoch noch, als die Zwillinge am Montag wieder ins Büro gingen: Musik. Also kontaktierten sie David Whittaker, mit dem sie regelmäßig zusammenarbeiteten, und er lieferte prompt eine zum Labyrinth passende Untermalung.



» [Schneider CPC] Mit dem Schild kann Dizzy die Bösewichte besiegen.

FAKTEN

» **PUBLISHER:** CODEMASTERS
» **ENTWICKLER:** PHILIP UND ANDREW OLIVER
» **ERSCHIENEN:** 1989
» **PLATTFORM:** AMSTRAD, VERSCHIEDENE
» **GENRE:** PUZZLER





» [Schneider CPC] Holt euch alle Snacks, bevor ihr erwischt werdet!



» Die Olivers mit ihrer größten Erfindung: Dizzy.



» [Schneider CPC] Ohne Power-ups habt ihr in späteren Levels keine Chance.

Bereits am Dienstag konnte der Titel bei Publisher Codemasters präsentiert werden, der sofort kreative Ideen zur Vermarktung hatte. „Bruce Everiss, der Marketingchef, dachte sofort an die Restaurantkette Happy Eater und wollte das Spiel als *Happy Eater Game* auf den Markt bringen", erzählt Philip. „Wir waren einverstanden! Doch nach anfänglichem Interesse sprang Happy Eater wieder ab."

Was also anfangen mit dem Prototyp? Die Oliver-Brüder wollten den Titel unbedingt auf den Markt bringen und fädelten ihn kurzerhand in ihr *Dizzy*-Universum ein: „Wir haben bei unserem Grafiker Neil Adamson angerufen, damit er uns Grafikelemente liefert, die ein *Dizzy*-Spiel daraus machen. Er schickte sie uns auf Kassette und wir tauschten eine Grafik nach der anderen aus. Das klingt einfach, wenn man es von einem Windows-Rechner kennt, aber auf dem 8-Bit-System war das eine Höllenarbeit."

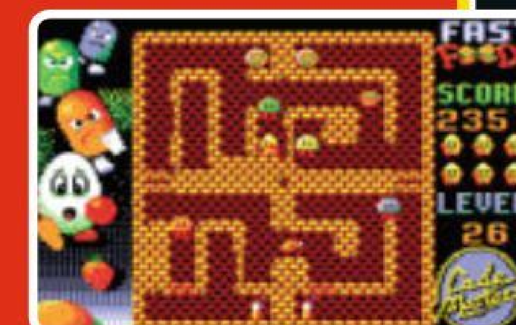
Bevor das Spiel veröffentlicht wurde, gab es allerdings noch eine letzte Namensänderung. „Der Arbeitstitel war immer *Fast Food Dizzy*", erzählt Philip. „Kurz vor Veröffentlichung strich Codemasters *Dizzy* aus dem Titel, da ja eine riesige *Dizzy*-Figur auf dem Cover war. Ich hätte ja den Namen so belassen, aber am Ende hieß das Spiel dann eben nur *Fast Food*."

Wenn Philip aus heutiger Sicht über *Fast Food* spricht, überwiegen die positiven Aspekte des Spiels und der Stolz, ein Spiel in nur zwei Tagen so gut wie fertig programmiert zu haben. „Jeder wusste, dass Schneider CPC und Spectrum genug Power für einen *Pac-Man*-Klon hatten, aber wir waren die, die ihn gemacht haben. Ich finde, wir haben einen guten Job gemacht – für ein Wochenende war das nicht schlecht!" *

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Welche Umsetzungen den Restaurantkritiker überzeugen …

SCHNEIDER CPC



■ Das Original nutzt die Ressourcen des CPC hervorragend aus, Grafik und Musik wissen zu gefallen. Der fiese Anstieg des Schwierigkeitsgrades nach der Hälfte trennt aber die Spreu vom Weizen.

ZX SPECTRUM



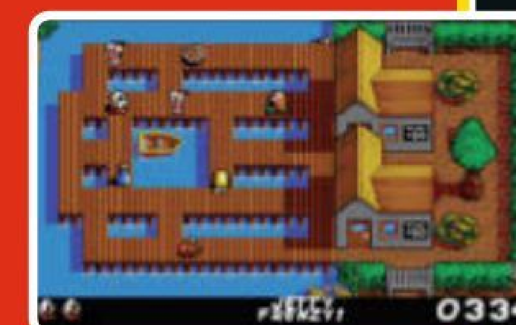
■ Die Spectrum-Version hat weniger Farben. Dadurch verlieren sich Objekte manchmal im Hintergrund. Auf einem 128k-Modell ist aber immerhin der Sound identisch zum CPC.

C64



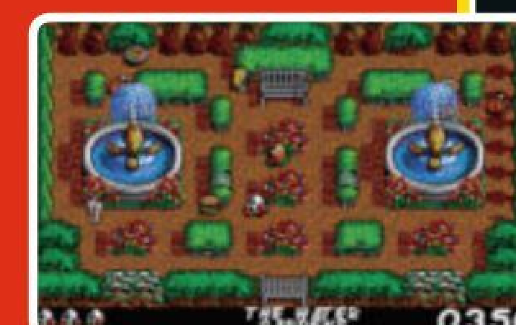
■ Neben dem besten Sound aller 8-Bit-Versionen bietet der C64 auch animierte Zwischensequenzen. Allerdings fällt die deutlich aggressivere KI der Gegner unangenehm auf.

AMIGA



■ Außer dem grundlegenden Spielprinzip blieb bei dieser kompletten Überarbeitung – wie bei den anderen 16-Bit-Versionen – nichts erhalten. Bessere Grafik, besserer Sound und neue Labyrinthe warten auf Dizzy.

ATARI ST



■ Fast identisch zur Amiga-Fassung, mit den üblichen leichten Abstrichen beim Sound. Die neuen Gegenstände in den Labyrinthen, die als Verstecke genutzt werden können, sind etwas verwirrend.

PC



■ Grafisch spielt die PC-Version in der Atari/Amiga-Liga, der MIDI-Sound ist aber noch etwas besser als bei Commodores Freundin. Die Gegner sind hier ebenfalls etwas gefährlicher als im Original.

Geschichten aus Japan

**Ungewöhnliches.
Anregendes.
Sehvergnügen
in HD oder 4K.**



■ Full-HD-Fassung 24,99 Euro
- 16 Folgen mit 6:12 Std. Laufzeit
- Bonus: 5 Reiseberichte (230 Fotos)

■ 4K-Fassung 44,99 Euro
- 16 Folgen mit 6:12 Std. Laufzeit
- 4K-TV-kompatibel (h265)
- Bonus: 5 Reiseberichte (230 Fotos)
- Extra-Bonus: Jörgs Japan-Tipps (PDF)



Doku #01 (17:30 min)

Das Alte Haus

Jörg Langer übernachtet in einem traditionellen Haus inklusive Futon, Kerosin-Heizer, Kotatsu-Tisch & Co.



Doku #02 (18:14 min)

Japan zur Kirschblüte

Wir folgen der Spur der berühmten Kirschblüte: Was steckt hinter „Hanami“, und wo gibt's diese Plastikplanen?



Doku #03 (20:19 min)

Reise im Shinkansen

150 Shinkansen-Züge fahren pro Tag von Tokio nach Osaka. Jörg reist mit, ordert Bento und stoppt die Zeit.



Doku #04 (21:00 min)

Osaka bei Tag

In der Kansai-Metropole reden die Leute anders als in Tokio, essen anderes und nutzen sogar Rolltreppen anders.



Doku #05 (21:43 min)

Osaka bei Nacht

In der Nacht-Doku zu Osaka geht es ums Essen, die Osaka Station, die Dotonbori-Gegend und eine Videospiele-Bar.



Doku #06 (18:19 min)

Yokohama, Tor zur Welt

Oft nur als Teil des Molochs Tokio wahrgenommen, hat Japans zweitgrößte Stadt eine eigene Historie und viele Attraktionen.



Doku #07 (23:25 min)

Grünes Meer & Suicide Forest

Der „Selbstmord-Wald“ ist vor allem ein Naturwunder, das durch einen Ausbruch des Fuji entstand.



Doku #08 (19:54 min)

Im heißen Quellwasser

Egal ob Sento oder Onsen, Gemeinschaftsbäder haben in Japan Tradition. Jörg Langer hat mitgebadet.



Doku #09 (19:55 min)

Lost in Tokyo Station

Sie ist zwar längst nicht der meistfrequentierte Bahnhof der Stadt, aber eine eigene Welt mit Verirrungsgarantie.



Doku #10 (32:42 min)

Nachtleben in Shinjuku

Ausgehen heißt auch für Japaner vor allem: trinken und reden. Jörg hat einen langen Abend in Kabukicho verbracht.



Doku #11 (23:13 min)

Die TGS-Hostessen

Auf der Tokyo Game Show werben Hunderte junger Frauen für Spiele. Wir haben zwei von ihnen begleitet.



Doku #12 (28:28 min)

Kochen in Japan

Wenige Länder besitzen eine so vielfältige Küche wie Japan – Jörg lernt, wie man drei typische Gerichte kocht.



Doku #13 (23:40 min)

Abgedrehte Theme-Cafes

Maid- und Themen-Cafés sind Legion in Tokio. Jörg sucht nach einem mit Niveau – wird er in Akihabara fündig?



Doku #14 (18:40 min)

Japanische Spielhallen

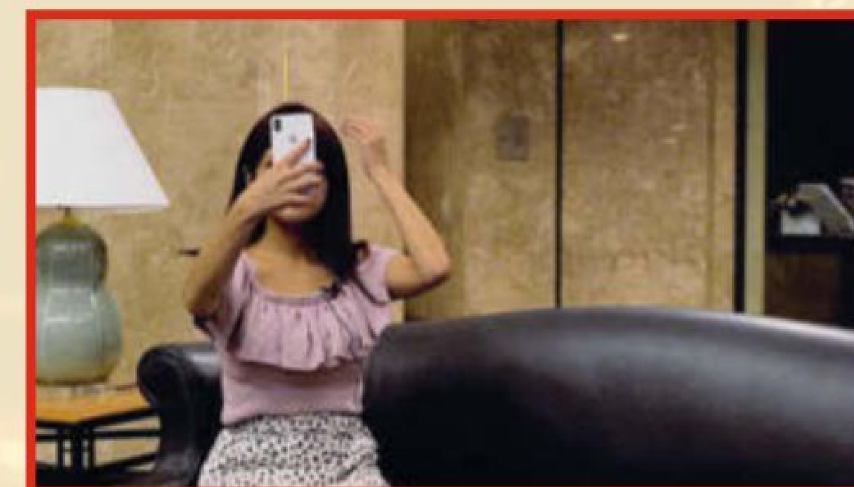
Japan ist der wohl letzte große Stützpunkt klassischer Arcades. Jörg spürte dem „Mythos Spielhalle“ nach.



Doku #15 (18:37 min)

Die Cosplayerin

Sie mimen Manga- oder Videospielfiguren, werden begafft und geknippst. Wir begleiten eine Cosplayerin.



Doku #16 (45:00 min)

Making of

Diese „Doku über die Dokus“ zeigt euch Planung und Durchführung des Projekts – und natürlich viele weitere Szenen aus Japan.

Ohne Anmeldung sofort sehen oder downloaden: www.japandoku.de



PETER MCCONNELL

Was für eine Karriere: Harvard-Absolvent Peter McConnell vertonte in den 90er Jahren die bekanntesten Klassiker von LucasArts und entwickelte das innovative iMUSE-System mit.

Nach seinem Studium an der Harvard-Universität programmierte Peter McConnell für die Audio-Firma Lexicon. Später zog er nach San Francisco, um bei LucasArts anzufangen. Dort schuf er das iMUSE-System, das Spiel-Ereignisse mit Musik in Echtzeit synchronisiert. Peter arbeitete an weiteren Soundtracks und großen Lucas-Marken von *Grim Fandango* bis *Full Throttle*, von *Star Wars* bis *Indiana Jones*. Auch nach LucasArts arbeitete er als Komponist und heimste 25 Nominierungen der Game Audio Network Guild sowie vier Auszeichnungen für *Hearthstone*, *Psychonauts*, *Broken Age* und die *Sly Cooper*-Reihe ein.



» [PC] *Indiana Jones And The Fate of Atlantis* gilt als Meilenstein beim Spielablauf, der Story, Grafik und Sound.


RG: Wann hast du dein Talent für Musik entdeckt?
PM: Ich wurde 1960 in Pittsburgh (Pennsylvania) geboren, doch meine ersten vier Jahre verbrachte ich meist in Basel. Dort studierte mein Vater Theologie. Basel ist eine alte Stadt mit Tradition. Meine früheste musikalische Erinnerung geht auf das Doppelkassettendeck meines Vaters zurück. Meine Lieblingskassetten waren Mozart und eine Country-Band namens „Sons Of The Pioneers". Seitdem habe ich zwei Vorlieben: einerseits klassische respektive künstlerische Musik, andererseits populäre Formen wie Folk oder Rock 'n' Roll.

RG: Du hast in Harvard studiert. Dort unterrichtete auch der bekannte Komponist Ivan Tcherepnin. Welche Rolle spielte er bei deiner Ausbildung?
PM: Ivan war einzigartig. Als Sohn eines russischen Komponisten und einer chinesischen Pianistin wuchs er in Paris auf und studierte bei Karlheinz Stockhausen. Gleichzeitig bewunderte er populäre Musik. Im Unterricht verwies er oft auf Scott Joplin, Al Green oder als er dabei war, als Jimmy Hendrix seine Gitarre beim Monterey Pop Festival verbrannte. Gleichermaßen zitierte er György Ligeti oder Claude Debussy. Ivan hinterließ einen bleibenden Eindruck bei seinen Studenten. Er rebellierte gegen Aspekte seiner eigenen Ausbildung und brachte einen organischen Ansatz in die Studioarbeit ein. Zum Beispiel war ihm die Atmosphäre im Arbeitsraum fast wichtiger als die Instrumente.

RG: Nach der Uni wurdest du von Lexicon angeheuert.
PM: Das war mein erster richtiger Job. In Harvard habe ich neben Musik auch Physik studiert. Das erwies sich als praktisch bei der Jobsuche im Audiobereich. Lexicon hatte den digitalen Delay erfunden und war führend bei digitalen Reverbs. Lexicon-Geräte findet man immer noch in Top-Studios wie der Skywalker Ranch. Ich schrieb eine Benutzeroberfläche für einige ihrer Produkte und implementierte einen DSP-Algorithmus auf einem LXP5-Gerät.

RG: Dank Michael Land, dem Komponisten von *Secret of Monkey Island*, bist du zu LucasArts gekommen.
PM: Michael und ich waren Zimmernachbarn auf dem College. Wir spielten zusammen in Bands, und ich verhalf ihm nach seinem Master-Abschluss zu einem Job bei Lexicon. Zusammen mit unserem Highschool-Freund Clint Bajakian wollten wir zunächst in San Francisco eine Band gründen. Das war lange vor der Dotcom-Blase, als es dort noch bezahlbar war. Michael ging vor mir dorthin und heuerte direkt bei LucasArts an. Unser angedachtes Bandprojekt war damit Geschichte. Aber er machte coole Dinge bei LucasArts und ermutigte mich, mir das auch mal anzusehen. Bis dahin kannte ich an Computerspielen nur *Zork* und *Airborne!* auf dem Mac Plus. Die Grafik-Adventures von LucasArts waren für mich ein Augenöffner! Und ich wurde nicht nur für die Musiktechnik, sondern auch für Kompositionen bezahlt. Das war ein Riesenschritt für mich.

RG: Ist es selten, dass jemand sowohl komponieren als auch programmieren kann?
PM: In vielerlei Hinsicht war das damals ungewöhnlich. Natürlich gab es Musiker, die programmieren konnten – damals war es normal, einen Job als Programmierer zu haben. Doch Audio-Programmierung ist eine spezielle Nische, die mehrere Ingenieur-Zweige zusammenbrachte. Dank meines Hintergrunds habe ich glücklicherweise eine technische und eine kreative Seite entwickelt.


»Ein gute Melodie ist eine gute Melodie, die als Chiptune manchmal mehr Charme besitzt.«
PETER MCCONNELL



RG: Erzähl uns mehr von deinem interaktiven iMUSE-System.
PM: Das iMUSE-Konzept war für mich der größte Reiz, bei LucasArts zu arbeiten. Michael hatte eine Vision, wie Musik in einer interaktiven Simulation abgespielt werden sollte. Wir bildeten ein gutes Team, um diese Vision umzusetzen. Uns schwebte eine Metapher vor: Das System sollte wie ein Live-Orchester in einem Musical agieren, wo der Dirigent die Ereignisse auf der Bühne beobachtet und seine Musiker anleitet. Dabei sorgt er für saubere Übergänge zwischen jedem Musikstück. Soweit ich mich erinnere, benötigte die Umsetzung von iMUSE etwa neun Monate. Wir waren wirklich stolz darauf und glaubten, dass es jeden erstaunen würde. Doch es tat seine Aufgabe so reibungslos, dass die Leute es gar nicht bemerkten.

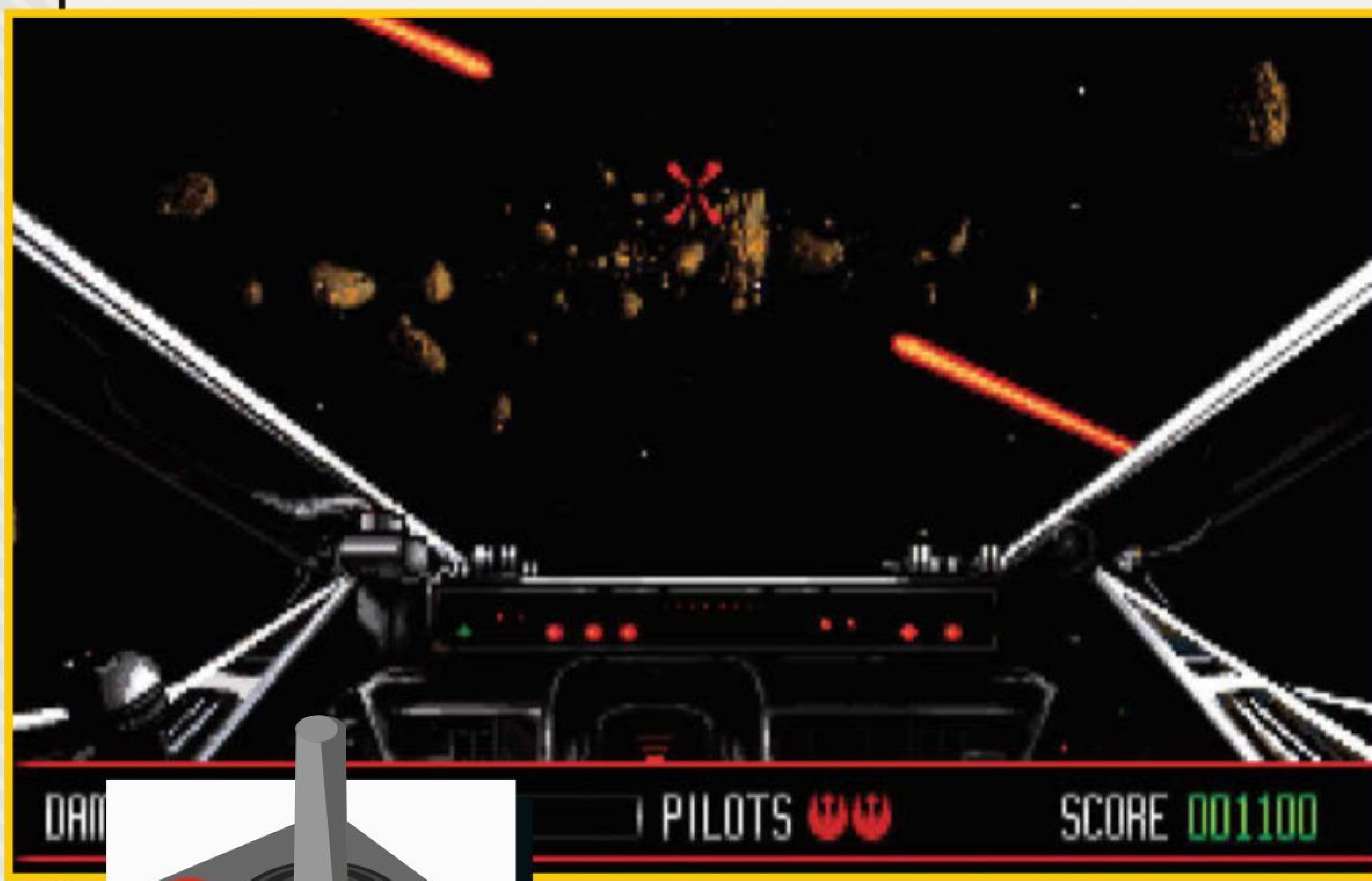
Anfangs gab es ein Akzeptanzproblem. Denn „dieser neue Sound-Treiber“ (wie das noch namenlose iMUSE gerne genannt wurde) verbrauchte zusammen mit den MIDI-Dateien eine komplette Floppy-Disk. Und das bei einem Spiel mit fünf Disketten! Ich wollte die ‚Treiber‘ legitimieren, indem wir unserem System einen Namen gaben. Michael Land und ich gingen essen und kamen auf iMUSE, für Interactive Music Streaming Engine. Danach akzeptierten es die Leute, auch wenn es kompliziert zu handhaben war. Es wurde etwa fünf Jahre lang verbessert und in der Bedienung für die Audioprogrammierer vereinfacht.



» [PC] Die Stadtbau-Sim *Afterlife* bringt die Thematik Himmel/Hölle satirisch auf den Schirm.

RG: Was war ein typisches Problem bei der Benutzung?
PM: Das Timing war in den Frühtagen eine Herausforderung. Das iMUSE-System konnte entweder führen oder folgen. Es war also entweder möglich, dass Stimmen oder Animationen von der Musik ausgelöst wurden, oder aber, dass sich die Musik dem Spiel anpasst. Beide Möglichkeiten sind in Spielen immer noch nützlich. Doch Musik muss inzwischen nur noch dann führen, wenn es einen künstlerischen Grund dafür gibt.

RG: Auf welcher Hardwarebasis habt ihr den iMUSE-Erstling *Monkey Island 2* vertont?
PM: *Monkey Island 2* wurde auf einem Mac IIsi mit Digital Performer, Midi-Soundkarten am PC und einem PC-Tool vertont. Letzteres war meine erste technische Aufgabe bei LucasArts. Wir komponierten alles per Hand mit einem MIDI-Keyboard und einem Sequencer. Das ist auch der einzig praktikable Weg, es sei denn, man arbeitet im Techno-Genre mit maschinenartiger Präzision. Wir nutzten synthetische Sounds, aber wir wollten traditionelle Musikformen erhalten. Die Dinge sollten so natürlich wie mög-



» [PC] LucasArts' CD-ROM-Werke nutzten angepasste Stücke von John Williams.



FÜNF MEILENSTEINE

Diese Soundtracks aus Peter McConnells Repertoire sind besonders gut.



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
■ Peter schuf zusammen mit Michael Land hierfür das iMUSE-System. Der Soundtrack spielt je nach Umgebung variantenreiche Klangkulissen, immer basierend auf Guybrushs Song-Thema.



MANIAC MANSION II: DAY OF THE TENTACLE
■ Bei diesem schrägen Adventure-Hit versuchen drei Freunde, die Machenschaften des Purpur-Tentakels zu kreuzen. Die passende Soundkulisse kommt von Peter, Michael Land und Clint Bajakian.



FULL THROTTLE
■ Als abgehalfteter Bikergang-Anführer Ben versucht ihr, eine Motorradfabrik und eure eigene Haut zu retten. Die ungewohnt rockige Musikuntermalung liefert Peter in Zusammenarbeit mit der Band „The Gone Jackals“ aus San Francisco.



GRIM FANDANGO
■ Für dieses Juwel schuf Peter eine vielseitige Soundkulisse mit Elementen aus Jazz, Swing, Mariachi und Mexican Folk. Für das erste LucasArts-Adventure mit 3D-Grafik wurden sogar Live-Musiker verpflichtet.



PSYCHONAUTS
■ Das Plattform-Spiel *Psychonauts* aus der Feder von Tim Schaefer wechselt häufig zwischen Real- und Gedankenwelten und wurde erst später ein Erfolg. Peter McConnell steuert zu dem Hüpfabenteuer den passenden Sound bei.



» [PC] Bereits *Monkey Island 2* baute auf Sound-Samples von echten Instrumenten.

»Das iMUSE-System konnte entweder führen oder folgen.« PETER MCCONNELL

lich klingen. Das führte aber zu Problemen: Teile von *Grim Fandango* wurden ohne Takt-Einteilung eingespielt. Und das rächte sich, als ich mich um die Neuauflage *Grim Fandango Remastered* gekümmert habe.

RG: Gerade frühe *Star Wars*-Spiele lebten von ihrer markanten Soundkulisse. Durfte sich da die Audioabteilung überhaupt musikalische Freiheiten nehmen?
PM: Wir mussten uns die Freiheit nehmen! Denn es gab nur drei Stunden Originalmaterial von John Williams, um eine große Zahl an Titeln zu versorgen. Mein Favorit war damals *Force Commander*, wo David Levison und ich Schnipsel der Williams-Aufnahmen mit Industrial-Elementen verknüpften. Wir nahmen sogar eine Heavy-Metal-Version des Imperial March auf, mit David an der Gitarre an meinem Marshall-Verstärker. Es war so laut, dass wir Beschwerden von Leuten bekamen, die in Büros zwei Stockwerke über uns saßen. Nachdem das Spiel herauskam, gab es Bedenken seitens LucasFilm, dass John Williams das Arrangement nicht mögen könnte. Ich wurde zur Skywalker Ranch zitiert und freundlich gebeten, künftig auf solche Freiheiten zu verzichten. Wir erhielten auch Hass-Mails von *Star Wars*-Fans. Doch in Wahrheit war ich stolz auf diese Version, sie funktionierte außerdem klasse als Parodie. Dennoch muss man bei Musik mit derartigem Status aufpassen. Vor allem hinsichtlich der Fangemeinde und der Firma, die diese Musik repräsentiert.


» [PC] Das rundum verbesserte *Dark Forces II* besitzt auch einen cleveren Soundtrack von Peter McConnell.

RG: Wie war die Arbeitsatmosphäre bei LucasArts?
PM: In den Frühtagen war es wie auf dem College, nur dass wir bezahlt wurden. Mir wurde gesagt, dass die Direktive von George Lucas lautet: „Es ist mir egal was ihr tut, macht einfach cooles Zeug." Kreativität und ungewöhnliche Denkweise waren ein hohes Gut, ebenso wie Hingabe an die Arbeit. Alle gaben sich unglaubliche Mühe beim Finalisieren eines Spiels, damit es wirklich spaßig und rund wurde. Allerdings wurde dieser Ansatz auch ins Extreme gesteigert, was sich nicht endlos durchhalten ließ. Schließlich mussten wir alle auch mal etwas essen.

RG: In den 90ern gab es eine Vielzahl von Sound-Standards auf PC, etwa Roland und Sound Blaster. Ihr musstet das alles einberechnen … ▶

AUSGESUCHTE WERKE

- **MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE,** [1991] DIVERSE
- **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS,** [1992] DIVERSE
- **STAR WARS: REBEL ASSAULT,** [1993] PC, MAC, 3DO, SEGA CD
- **STAR WARS: X-WING,** [1993] PC
- **MANIAC MANSION II: DAY OF THE TENTACLE,** [1993] PC, MAC
- **SAM & MAX HIT THE ROAD,** [1993] PC, MAC, LINUX
- **STAR WARS: B-WING,** [1993] PC
- **STAR WARS: TIE FIGHTER,** [1994] PC
- **THE DIG,** [1995] PC, MAC, LINUX
- **STAR WARS: REBEL ASSAULT II – THE HIDDEN EMPIRE,** [1995] PC, MAC, PLAYSTATION
- **FULL THROTTLE,** [1995] PC, MAC
- **STAR WARS: DARK FORCES,** [1995] PC, MAC, LINUX, PLAYSTATION
- **STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE,** [1996] PC, N64
- **AFTERLIFE,** [1996] PC, MAC, LINUX
- **STAR WARS: JEDI KNIGHT – DARK FORCES II,** [1997] PC
- **THE CURSE OF MONKEY ISLAND,** [1997] PC, MAC
- **STAR WARS: X-WING VS. TIE FIGHTER,** [1997] PC
- **HERC'S ADVENTURES,** [1997] PLAYSTATION, SEGA SATURN
- **GRIM FANDANGO,** [1998] PC
- **STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE,** [1999] PLAYSTATION, PC
- **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND,** [2000] PC, MAC, PLAYSTATION 2
- **THE SIMS,** [2000] DIVERSE
- **THE SIMS 2,** [2004] PC, MAC
- **THE BARD'S TALE,** [2004] PLAYSTATION 2, XBOX, PC, LINUX
- **SLY 2 BAND OF THIEVES,** [2004] PLAYSTATION 2
- **PSYCHONAUTS,** [2005] DIVERSE
- **LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES,** [2008] DIVERSE
- **THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION,** [2009] DIVERSE
- **INFAMOUS,** [2009] PLAYSTATION 3
- **TORNADO OUTBREAK, [2009]** WII, PLAYSTATION 3, XBOX 360
- **KINECTIMALS,** [2010] XBOX 360
- **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC,** [2011] PC
- **COSTUME QUEST,** [2011] DIVERSE
- **IRON BRIGADE,** [2011] XBOX 360
- **STACKING,** [2011] DIVERSE
- **BRÜTAL LEGEND,** [2013] DIVERSE
- **PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME,** [2013] IOS, ANDROID
- **SLY COOPER: THIEVES IN TIME,** [2013] PLAYSTATION 3, PS VITA
- **HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT,** [2014] PC, MAC, IOS, ANDROID
- **PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN,** [2018] PLAYSTATION 4, PC

Auf dem Sofa mit ...

PM: Das war eine der ermüdendsten Tätigkeiten in meinem Job. Wir hatten separate Versionen für FM-Chips (Sound Blaster), Klangwellentabellen (Roland MT-32) und GMIDI-Hybrid-Karten (vor allem Roland Sound Canvas). Bei *Monkey Island 2* hatten wir sogar eine Version für den internen PC-Lautsprecher. Allgemein gefiel uns Sound Canvas am besten, da der generierte Sound fast nach Live-Instrumenten klang. Doch für einige Songs war der MT-32 besser geeignet. Nicht viele Spieler besaßen solche High-End-Karten, deshalb arbeiteten wir hart daran, dass auch die FM-Chip-Versionen gut klangen.

Sam & Max Hit The Road war ein frühes Beispiel für CD-Musik und Vollvertonung. CD-ROMs waren der Wendepunkt, da sie erstmals live aufgenommene Musik in einem Spiel ermöglichten. Als wir damals *Rebel Assault* von Programmierer Vince Lee mit den John-Williams-Aufnahmen zu sehen und zu hören bekamen, wussten wir, dass sich alles ändern wird. *Sam & Max* wurde zur selben Zeit produziert. Die Budgetierung war immer zu knapp: Das Soundteam kämpfte ständig um Speicherplatz, CPU-Zeit und Budget-Anteile, kam aber immer zuletzt dran. Unser Ziel waren immer 10 Prozent. Wenn wir das beim Speicher, CPU und Budget errangen, waren wir glücklich.

RG: Deine rockige Musik zu *Full Throttle* erhielt von *PC Gamer* die Auszeichnung „Bester Soundtrack 1996“. Du bedienst anscheinend viele Musik-Genres…

PM: Ich liebe die Arbeit mit digitaler Musik und im Speziellen mit Rock. „The Gone Jackals“ waren eine unglaubliche Band. Ich empfand es als Privileg, mit Frontmann Keith Karloff zusammenzuarbeiten. Ich denke, dass sich diese Musik seht gut über die Zeit hält. Obwohl Ambient-Musik meine Hauptarbeit war, war die Arbeit mit „Gone Jackals“ der Höhepunkt.

RG: Der Soundtrack zu *Grim Fandango* vereint viele Stile, die wundervoll harmonieren. Wie legst du die Stimmung für ein solches Spiel fest?
PM: Tim Schaefer wurde vom Genre des Film noir inspiriert, darum schickte er mir seine Sammlung an Humphrey-Bogart-Filmen. Ich schaute sie immer wieder an und holte mir die Soundtracks zu „Casablanca“ und „Der Schatz der Sierra Madre“. Ebenso bekam ich von Tim eine Sammlung mexikanischer Folkmusik. Diese beeinflusste einige Folk-Elemente im Spiel. Daneben inspirierte mich mein Jazz-Fach vom College ebenso wie das San Francisco Swing Revival der späten 90er. In San Francisco gab es ein Viertel, in dem man im ersten Club Swing, im nächsten Acid Jazz und eine Ecke weiter Taqueria hörte, ebenso wie eine Mariachi-Band. Es war, als ob der gesamte *Grim*-Soundtrack an einem Ort versammelt war.

RG: Jahre später gab es mit *Broken Age* (2015) ein Wiedersehen mit Tim Schaefer. Fühlte sich die Zusammenarbeit anders an als früher?



» [PC] Peter konnte seine Liebe zur Rockmusik beim Soundtrack zu *Full Throttle* endlich ausleben.

PM: Nein. *Broken Age* fühlte sich mehr wie eine Fortsetzung als eine Wiedervereinigung an. Schließlich habe ich seit Beginn Tims Spiele vertont. Dennoch war es eine willkommene Rückkehr ins Adventure-Genre. Ich interessierte mich immer für storygetriebene Erfahrungen, seien es Adventure-Spiele oder Plattform-Titel wie *Psychonauts II*.

RG: Gerade bei *Psychonauts* fällt die parodistische Note in deiner Musik auf, die bei dir häufig eine große Rolle spielt.
PM: Sogar eine riesige Rolle. Bei *Psychonauts* war das ein klarer Fall, da es eine Parodie auf das Spion- und Superhelden-Genre ist. Mit wenigen Ausnahmen sind Videospiele referenziell. Manchmal werden andere Formen wie Filme imitiert. Doch im besten Fall beziehen sich Spiele auf andere Kulturgüter: Sie versammeln bekannte oder fantasievolle Erfahrungen und machen sie interaktiv. Dieses Sammeln und diese Neuerfahrung kann ebenso als Parodie gesehen werden.

RG: Erzähle uns doch von der Gründung der Game Audio Network Guild.
PM: Ich war ein Gründungsmitglied und aktiv beim Start dabei. Ich denke, alle Audioprofis sind der Organisation und der treibenden Kraft dahinter, Tommy Tallarico, dankbar. Mehr als andere Gruppierungen oder Perso-



» [PC] Als Inspirationsquelle für *Grim Fandango* dienten klassische Noir-Filme.

»CD-ROMs waren der Wendepunkt, da sie live aufgenommene Musik ermöglichten.«

PETER MCCONNELL



» [PC] Das HD-Remaster von *Monkey Island* bietet auch eine überarbeitete Soundkulisse von Peter.


» [PC] Für Blizzards Sammelkartenspiel *Hearthstone* kombinierte Peter keltische Folk-Musik mit Blues.

nen ist GANG dafür verantwortlich, dass Audio innerhalb der Spieleindustrie weit seriöser angesehen wird als früher. Das überträgt sich in höhere Produktqualität, höhere Budgets und bessere Gehaltsschecks für uns.

RG: Ist es heute einfacher, Musik für Spiele zu komponieren?
PM: Natürlich ist es simpler geworden, guten Sound zu erzeugen. Doch genau den Sound hinzubekommen, den man will, ist schwieriger, egal wie gut die Ressourcen sind. Außer für große Live-Aufnahmen produziere ich meine Werke allesamt im heimischen Studio. Das will ich für nichts mehr tauschen, weil ich so bei meiner Familie bleiben kann. Ehrlich gesagt weine ich den alten Tagen nicht nach, abgesehen vom Spaß bei der Arbeit mit den Kollegen. Tatsächlich haben wir es damals kaum erwarten können, mit einem Live-Orchester aufzunehmen.

RG: Welches Equipment findet sich in deinem Heim-Studio?
PM: Ich arbeite in einem Raum außerhalb des Hauses, der von einem Musiker als Flöten-Proberaum gebaut wurde. Es ist klein, hat hohe Decken und einen guten Sound. Ich mag auch die Stimmung darin, denn es ist direkt im Hof, wo meine Kinder spielen. Ich komponiere mit Pro Tools auf einem Mac Pro mit einer riesigen Sample-Bibliothek, die über Vienna Ensemble Pro läuft. Ich besitze auch alte Geräte aus den 80er Jahren, eine Wand voller Gitarrenverstärker (im Detail: einen Fender Super Champ head, den Mesa Boogie Mark III und einen 1971 Marshall JMP-1) sowie eine Sammlung an Gitarren und anderen Instrumenten. Damit kann ich variantenreiche Violinen- und Gitarrensounds erzeugen.

RG: Würdest du einen deiner alten Soundtracks nochmals für Orchester umsetzen wollen?
PM: Ich begrüße jede Möglichkeit, alte Stücke zu remastern. Aus musikalischer Sicht mag ich es, wenn Leute das alte Zeug neu spielen. Allerdings nicht aus spielerischer Sicht: Titel wie *Day of the Tentacle* bilden ein Ganzes aus Grafik, Musik und Gameplay. Das zu modernisieren würde den Charme zerstören. Letztes Jahr besuchte ich mit meiner Familie das Museum of Games and Computers in Breslau, Polen. Dort verloren wir uns zwischen *Pong*, *Pac-Man*, *Mortal Kombat* und der Rainbow Road aus *Mario Kart*. Nicht einmal kam mir der Gedanke, man müsse eines davon remastern.

RG: Woran arbeitest du aktuell?
PM: An *Psychonauts II*. Wir planen dafür das Melbourne Symphony Orchestra ein, wie schon für *Broken Age* und *Grim Fandango Remastered*. Daneben finalisiere ich zurzeit den Orchester-Soundtrack zu einem Indie-Horrorfilm namens *Intersect*. *

Vielen Dank an Disney und GOG für die im Artikel vorgestellten Spiele.

IHR STELLT DIE FRAGEN

Der iMUSE-Schöpfer antwortet auf Fragen von Lesern der englischen Retro Gamer.

MERMAN: Wie viele Instrumente spielst du?

Ich spiele die meisten Streichinstrumente außer Cello und Harfe, dazu noch Keyboard. Die wahre Frage wäre: Auf welchen spiele ich gut? Da würde ich wohl die elektrische Violine und das fünfsaitige Banjo nennen, dazu vielleicht noch einige Stile auf der Akustikgitarre.

RORY MILNE: Bevorzugst du das Komponieren für Film-Spiele oder für neue Marken? Wie unterscheidet sich die Vorgehensweise zwischen beiden?

Ich bin dankbar für die zahlreichen Stunden beim Schnitt von John-Williams-Aufnahmen für die *Star Wars*-Spiele. Gleichermaßen bin ich dankbar für das Schreiben von Songs für neue Titel wie *Grim Fandango*, *Psychonauts* und *Hearthstone*. Die Arbeit an bekannten Marken wie *Star Wars* bringt spezielle Einschränkungen mit sich. Man muss sich strikt an die Vorlage halten. Wir haben ja gesehen, was bei manchen *Star Wars*-Sequels sonst herauskommt…

PARANOID MARVIN: Hat das iMUSE-System alle deine Erwartungen erfüllt?

Ich bedaure, dass iMUSE ins Archiv wanderte, als die kreativen Köpfe LucasArts verließen. Doch das System tat alles, was wir davon erwarteten. Nun wirkt es wie ein kleines Stück Geschichte. Es freut mich, dass es seine Spuren in der Branche hinterließ.

MERMAN: Welchen Film würdest du dir wünschen, komponiert zu haben?

Die originale „Mission Impossible"-Serie. Lalo Schifrin ist ein Gott.

Miner 2049er

FEINER MINER



» PUBLISHER: BIG FIVE SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1982 (UMSETZUNGEN 1983/84)
» HARDWARE: ATARI 400/800 (APPLE II, ATARI 2600, ATARI 5200 COLECOVISION, C64, TI-99/4A, VC-20 UND ANDERE)

Von Heinrich Lenhardt

Schwindelerregende Komplexität und farbenprächtige Grafik, eindrucksvoll in verschwenderische 16 KByte ROM-Speicher gebrannt: Bounty Bob zeigte uns in den frühen 80ern, wie knifflig und abwechslungsreich ein Hüpfspiel sein kann.

Der neue Spiele-Superstar ist weder ein Gorilla jagender Klempner noch eine von Geistern gejagte Pampelmuse. Er wurde nicht in Spielhalle oder Spielkonsole geboren, sondern auf einem dieser neumodischen Heimcomputer. Dort hielt Bounty Bob es aber nicht lange aus, der muntere Mountie tummelte sich bald auf einer Vielzahl von Systemen. Sein Siegeszug begann mit einem Modul für Ataris 400/800-Heimcomputer: „Dieses Spiel hat die grafischen Qualitäten, die üblicherweise viel Speicher erfordern“, staunte Tom Hudson Ende 1982 in der Computerzeitschrift *Analog*: „Mir fällt es schwer zu glauben, dass Big Five Software *Miner 2049er* in 16 KB packen konnte.“ Denn die Komplexität des Plattformspiels ist bemerkenswert: Imponierte der *Donkey Kong*-Automat im Vorjahr noch mit vier Szenen, stecken beim Miner gleich zehn Levels drin.

Der grafische Glanz hat mittlerweile etwas gelitten, aber charmant ist es heute noch, mit dem munteren Mountie Bob durch Uranbergwerke zu wetzen. Um in die nächste Stufe vorzurücken, müssen wir alle Plattformen begehen und sie dadurch ausfüllen. Die herumlungernden Killermutanten werden durchs Aufsammeln von Gegenständen in glücklich grinsende Grünlinge verwandelt, die sich nun gefahrlos entfernen lassen. Im Auftaktlevel wirkt das noch harmlos und überschaubar, da scheitern wir höchstens am Sprunggefühl: Unser Held kann nur wenige Pixel tief fallen, tiefere Stürze führen zum sofortigen Lebensverlust. Doch schon im nächsten Abschnitt kommen wir dabei ins Schwitzen, innerhalb des Zeitlimits alle Ecken und Enden zu erreichen. Hier gibt es nämlich Rutschen, die unseren Helden bei Berührung einige Ebenen nach unten befördern, was wertvolle Zeit kostet.

Und das ist das Tolle an *Miner 2049er*, jeder Level hat eine andere spielerische Besonderheit und erfordert neben Hüpfgeschick auch eine regelrechte Strategie. Was ist die beste Aufzugsroute? Wie viel TNT lade ich in die Kanone? Bald ist das Spiel so verzwickt, dass ein Anfangsfehler in eine Sackgasse führt. Im Vergleich zu den üblichen Spielautomaten-inspirierten Zeitgenossen wirkte *Miner 2049er* geradezu wie eine intellektuelle Herausforderung.

Die progressive Lizenzstrategie von Entwickler Big Five Software machte aus dem Atari-Geheimtipp ein Multiformat-Phänomen, vom deutschen Videospiele-Magazin *TeleMatch* in einer Titelstory als „Meilenstein, als Wende in der Computerprogramm-Geschichte“ bejubelt. Doch in der anbrechenden C64-Ära stahlen Emporkömmlinge wie *Jumpman* oder *Mr. Robot* dem *Miner* etwas die Schau. Als ein paar Jahre später endlich der Nachfolger *Bounty Bob Strikes Back* erschien, rümpfte das verwöhnte Publikum angesichts der kaum verbesserten Grafik die Nase.

Den Original-*Miner* spiele ich heute noch erstaunlich gerne, nicht nur deshalb, weil es mich einst so sehr nach der ColecoVision-Version gelüstete. Das Ausfüllen der Plattformen hat etwas zutiefst Befriedigendes und spricht meinen Ordnungssinn an. Zeitlimits in Actionspielen finde ich oft überflüssig, doch hier führen sie zu angeregter „Wie soll das denn gehen?“-Gehirnakrobatik. Hat man sich an Sprungweite und Fallvermögen von Bob gewöhnt, flutscht auch die Steuerung mit der gebotenen Präzision.

Spielen Geduld und Reflexe heute nicht mehr ganz mit, hilft die alte Telefonnummer des Entwicklungsstudios (die im Titelscreen zu sehen ist!) weiter: Bei der Atari-Version mitten im Spiel 213 782 6861 eingeben, dann Umstelltaste und Levelnummer gleichzeitig drücken. Am liebsten möchte man spontan anrufen, um Programmierer Bill Hogue zu seinem Klassiker zu gratulieren, doch Big Five Software hat den Betrieb längst eingestellt. Nur Bounty Bob springt, von der Last der Jahrzehnte unberührt, weiter, denn irgendwo, irgendwann gibt es immer noch eine Plattform, die ausgefüllt werden muss. *

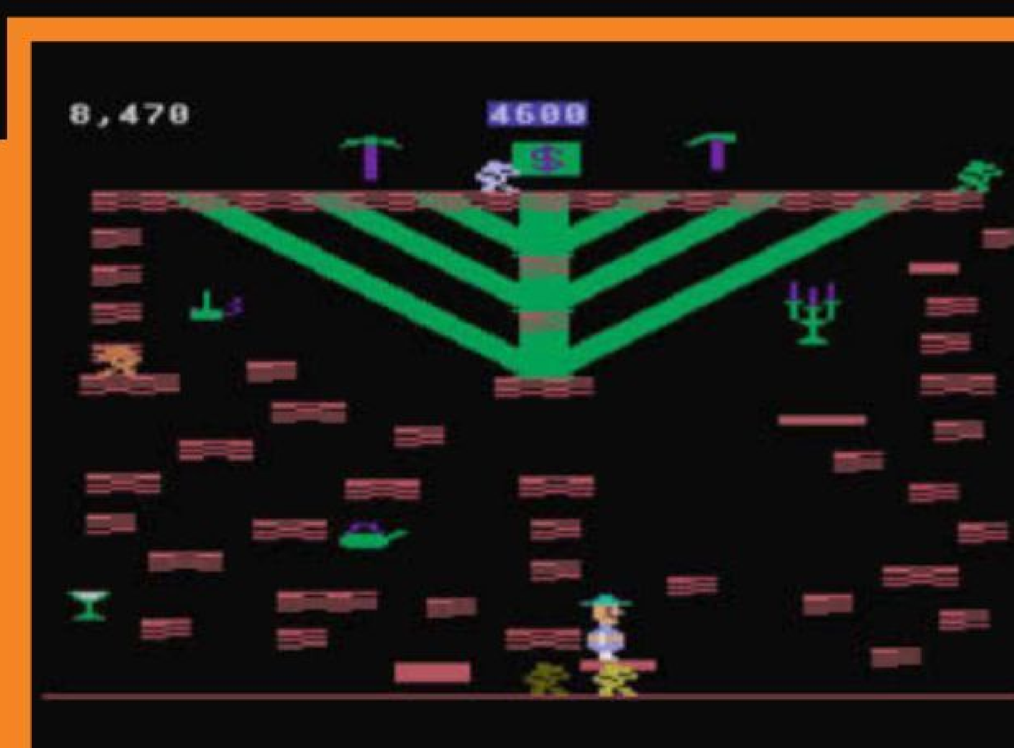





3900


8,290
6400
TNT Charge= 20 Tons
TNT


3300


8,470
4600

TOP 25 PlayStation 2 SPIELE



Die PlayStation 2 ist mit über 157 Millionen verkauften Einheiten die erfolgreichste Spielekonsole in der Geschichte der Videospiele. Und natürlich gab es etliche brillante Spiele, von denen wir hier die unserer Meinung nach besten küren.

25 Virtua Fighter 4 Evolution

■ ENTWICKLER: **Sega AM2**
■ GENRE: **Prügelspiel** ■ JAHR: **2003**



Die verbesserte Version erweiterte das schon exzellente Hauptspiel um die Kämpfer Brad und Goth und bot einen Quest-Modus mit KI-Versionen von Japans besten Spielern.

24 Devil May Cry

■ ENTWICKLER: **Capcom**
■ GENRE: **Action-Adventure**
■ JAHR: **2001**



Dantes erstes Abenteuer gewährte einen Ausblick auf das Potenzial der PS2. Die stylischen Kämpfe und der knackige Schwierigkeitsgrad fungieren bis heute als Genre-Blaupause.

23 Final Fantasy XII

■ ENTWICKLER: **Square Enix**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2006**



Der spät im Konsolenzyklus erschienene Ableger führte das komplexe, aber starke Gambit-System ein, durch das Kampfhandlungen der Truppe im Voraus festgelegt werden konnten.

22 Ratchet & Clank

■ ENTWICKLER: **Insomniac**
■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **2002**



Der starke Serienauftakt von Insomniac Games mischte Jump-and-run- und Action-Adventure-Elemente. Garniert wurde das Ergebnis mit zahlreichen futuristischen Waffen und Gadgets.

21 Grand Theft Auto III

■ ENTWICKLER: **Rockstar North**
■ GENRE: **Action-Adventure**
■ JAHR: **2001**



Mit dem Sprung auf 3D wurde aus GTA die Reihe, die sie heute ist. In Teil 3 hattet ihr viele Freiheiten, zudem gab es eine für damalige Verhältnisse neuartige Open World.





ALTE NAMEN UND **NEUANFÄNGE**

20 Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs

■ ENTWICKLER: **Level-5** ■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2004**

Wie schon seine Vorgänger ist auch das achte *Dragon Quest* ein relativ klassisches, geradliniges Japano-Rollenspiel. Die Story ist selbst für die Serienstandards eher durchschnittlich. Aber das Spiel setzt die Grundlagen des Genres in jeder Hinsicht sauber um, von der schönen Cel-Shading-Optik hin zu den erstklassigen Sprechern. Damit bot es einen perfekten Einstieg für die PAL-Spieler. Denn was das Spiel besonders macht, ist der Umstand, dass es als erster Serienteil 2006 offiziell in Europa erschien, wenn auch zwei Jahre nach der japanischen Version.



AUF NACH **DISNEYLAND!**

19 Kingdom Hearts

■ ENTWICKLER: **Square** ■ GENRE: **Action RPG** ■ JAHR: **2002**

Square beantwortete die Frage, was bei einem Mix aus beliebten Disney-Charakteren und populären JRPG-Reihen herauskommt, mit diesem starken Action-RPG. *Kingdom Hearts* vermischt erfolgreich ungleiche Themen wie das düstere *Final Fantasy* mit grellen Disney-Elementen. Die Präsentation ist der Konkurrenz weit voraus.





WUNDERWELTEN Die fantastischen Schauplätze von *Kingdom Hearts*.



▲ Wunderland
Eine von der Grinsekatze, der Herzkönigin und Alice bewohnte verrückte Welt.

▼ Arena des Olymps
In Herkules' Heimat stellt Hades euch Aufgaben – und ihr trefft Cloud aus *Final Fantasy 7*.





▲ Tiefer Dschungel
Tarzan, die Gorillas und Jane bevölkern diesen Level, den Donald als hinterwäldlerisch sieht.





▲ Agrabah
Im Setting von Aladdin leben beispielsweise der Held selbst, Jasmin und Dschafar.

▼ Atlantica
In dem nassen Abschnitt leben Arielle, Sebastian, Fabius und weitere Unterseebewohner.





▲ Halloween Town
Als Vorlage dient *Nightmare Before Christmas*, hier trefft ihr unter anderem Jack Skellington.

▼ Nimmerland
Im Zentrum liegt Hooks Schiff, hier trefft ihr auf Peter Pan und Tinkerbell.



RÜCKKEHR DES **ORIGINALS**

18 Gran Turismo 4

■ ENTWICKLER: **Polyphony Digital** ■ GENRE: **Rennspiel** ■ JAHR: **2004**

In bester Serientradition bietet *GT 4* fantastische Grafik, ein realistisches Fahrgefühl und eine absurd hohe Zahl an Fahrzeugen. Außerdem gibt es den neuen B-Spec-Modus, bei dem ihr in die Rolle des Crew-Chefs schlüpft. Dazu kommen frische Missionen und bizarre Fahrzeuge, darunter historische Kuriositäten oder Jay Lenos „Panzerauto".



EMOTIONALE **FLUCHT**

16 Ico

■ ENTWICKLER: **Team Ico** ■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2001**

■ Ihr steuert den Jungen Ico, der von seiner Dorfgemeinschaft zum Tode verdammt wird, aber sein Schicksal nicht akzeptiert.



■ Die Beziehung zu dem Mädchen Yorda, für dessen Schutz Ico sich verantwortlich fühlt, weckt viele Emotionen.

■ In Punkten wie den Kämpfen, Puzzles und Hüpfabschnitten ähnelt *Ico* in Ansätzen Spielen wie *Prince of Persia*.

■ Ursprünglich sollte Ico für die erste PlayStation erscheinen, wurde dann aber aus technischen Gründen auf die PS2 verschoben.

»DIE ERDE IST **VOLLER DINGE.«**

17 Katamari Damacy

■ ENTWICKLER: **Namco** ■ GENRE: **Puzzle** ■ JAHR: **2004**

Diese Kuriosität ist nie in Europa erschienen, sondern nur in Japan und den USA. Doch der Mix aus Puzzle-Lösen, simpler Bedienung und Third-Person-Action ist so ungewöhnlich wie spaßig. Durch die bunte Grafik und den exzentrischen „König des Kosmos" kommt man aus dem Schmunzeln kaum heraus.

■ Der König des Kosmos hat betrunken den Himmel kaputt gemacht, also muss der Prinz – dieser kleine Kerl – Objekte sammeln und sie in Sterne verwandeln.



■ Den Katamari bewegt ihr mit beiden Analogsticks, die Steuerung ist ähnlich wie bei einem Panzer. Um etwas aufzunehmen, müsst ihr einfach drüberrollen.

■ Ihr könnt fast alles aufnehmen, müsst aber mit kleineren Objekten starten und dann wachsen. Rammt ihr etwas Großes, verliert ihr aufgenommene Sachen.



NÄCHTLICHES VERGNÜGEN

15 Persona 4

■ ENTWICKLER: **Atlus** ■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2008**

Das neue Kind im Dorf hat es nie leicht. Doch dann auch noch bei einem Onkel zu wohnen, dessen Leben hauptsächlich aus Morduntersuchungen besteht!

Abgedreht wird es, als ihr und eure neuen Freunde feststellt, dass ihr durch den Fernseher in eine fremde Welt reisen und dort Beweise gegen die Täter finden könnt. Glücklicherweise manifestieren sich die Psychen der Kinder in sogenannten Personas, mit denen ihr die Schattenwesen bekämpfen könnt.

Auch wenn *Persona 4* sehr spät im Konsolenzyklus erschien, gehört es auf diese Liste. Es schafft einen starken Mix aus traditionellen JRPG-Mechaniken und Lebenssimulations-Elementen. So geht ihr tagsüber zur Schule und baut Beziehungen zu anderen Charakteren auf. Außerdem macht es mächtig Spaß, Personas zu kombinieren und so stärkere Kreaturen zu erschaffen.

14 Jak & Daxter: The Precursor Legacy

■ ENTWICKLER: **Naughty Dog**
■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **2001**



Ein Neuanfang nach *Crash Bandicoot* fiel Naughty Dog scheinbar nicht schwer. Der Plattformer glänzte durch auf der PS1 noch nicht mögliche 3D-Umgebungen, charismatische Helden und das für das Studio typische fantastische Gamedesign.

13 TimeSplitters 2

■ ENTWICKLER: **Free Radical Design**
■ GENRE: **Egoshooter** ■ JAHR: **2002**



Das erste *TimeSplitters* war einer der besten PS2-Starttitel. *TimeSplitters 2* baute konsequent auf dessen Fundament auf. Die Action war schnell und witzig, der exzellente Editor ließ euch eigene Story-Abschnitte basteln. Obendrauf gab es 16 Multiplayer-Modi.

12 Okami

■ ENTWICKLER: **Clover Studio**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2006**



Ihr steuert Amaterasu, eine Sonnengöttin in Wolfsgestalt, und müsst die Welt vor der Dunkelheit retten. *Okami* verkaufte sich zwar nicht gut, hat aber dank dem von *Legend of Zelda* inspirierten Spieldesign und der märchenhaften Cel-Shading-Optik bis heute viele Fans.

BLUTIGER BLOCKBUSTER

11 God of War

■ ENTWICKLER: **SCE Santa Monica** ■ JAHR: **2005**
■ GENRE: **Action-Adventure**

Das in der griechischen Mythologie angesiedelte Debüt von Kratos macht keine halben Sachen. Von den barbusigen Frauen, die Sony heute wohl nicht mehr durchgehen lassen würde, bis zum extrem hohen Gewaltgrad stehen alle Regler auf Anschlag. Aber auch beim Spieldesign wurde nicht geschlampt: *God of War* bietet detaillierte Grafiken samt hoher Framerate, einen fantastischen orchestralen Soundtrack, knackige Kampfmechaniken und einige der besten Schauplätze der PS2-Ära.



▲ Das Biest
Der erste Boss in *God of War* bricht durch das Schiff, durch das ihr lauft, um euch zu attackieren.

HAIL HYDRA Der Ehrfurcht erzeugende Bosskampf im Detail.



▲ Blindflug
Kratos zwingt die Kreatur zum hastigen Rückzug, indem er ihr die Chaosklingen ins Auge rammt.

▼ Nicht schlucken!
Sobald ihr an Deck seid, versucht sie, euch zu verspeisen – Kratos lässt sich das aber nicht gefallen.





▲ Wasserkopf
Nun erkennt ihr, dass ihr eine Hydra bekämpft, und müsst zunächst die zwei kleinen Köpfe erledigen.

▼ Gnadenschuss
Nach einem epischen Kampf rammt ihr eure Klingen in den großen Kopf und pfählt ihn auf einem Mast.





10 Burnout 3: Takedown

■ ENTWICKLER: **Criterion Games**
■ GENRE: **Rennspiel** ■ JAHR: **2004**

Durch das Hinzufügen von Kämpfen wurden die Rennen noch gefährlicher. Egal ob ihr euren Gegner von oben zerquetscht oder in den Gegenverkehr stoßt, es ist wahnsinnig befriedigend, euren Boost durch die Verschrottung der anderen Fahrer aufzuladen. Auch selbst etwas abzubekommen war dank der Wrack-Steuerung ein Heidenspaß.

09 Metal Gear Solid 2

■ ENTWICKLER: **Konami**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2001**



Die Erwartungen an das neue Schleich-Actionspiel waren groß, umso mehr spaltete MGS2 die Fangemeinde. Nicht jeder mochte das Storytelling oder die Enthüllung von Raiden als Protagonist. Das eigentliche Spiel war aber gewohnt gut. Dazu war die Technik fantastisch, ebenso wie die Masse an grafischen Details. Zum erneuten Spielen empfehlen wir die mit Bonusinhalten gefüllte *Substance*-Version.

08 God of War 2

■ ENTWICKLER: **SCE Santa Monica**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2007**



Der zweite Teil dreht in allen Punkten noch einmal deutlich auf. Die Bosse sind pompöser, die Levels größer und Kratos böser. Dazu kommen ausgefeiltere Rätsel und eine abermals beeindruckende Technik. Das Ende, bei dem Kratos zusammen mit den Titanen den Berg Olymp erklimmt, um mit den Göttern abzurechnen, ist einfach nur episch.



IKONISCHER SCHURKE

Was Pyramid Head so erinnerungswürdig macht.

Metzgerklinge
In JRPGs würde man annehmen, das Schwert sei aus leichtem Holz, Pyramid Head ist aber sehr stark – das Ding tut weh!

Spitzkopf
Sein Name verrät sein größtes Merkmal – den spitzen Metallhelm. Wir wollen nicht wissen, was sich darunter verbirgt.

Ranzige Robe
Das Outfit von Pyramid Head deutet wie bei anderen Gegnern auch etwas über die Herkunft der Kreatur an.

Schockmoment
Beim ersten Treffen mit ihm macht er etwas Groteskes. Forscht ihr in seiner Vergangenheit, wird es noch gruseliger.

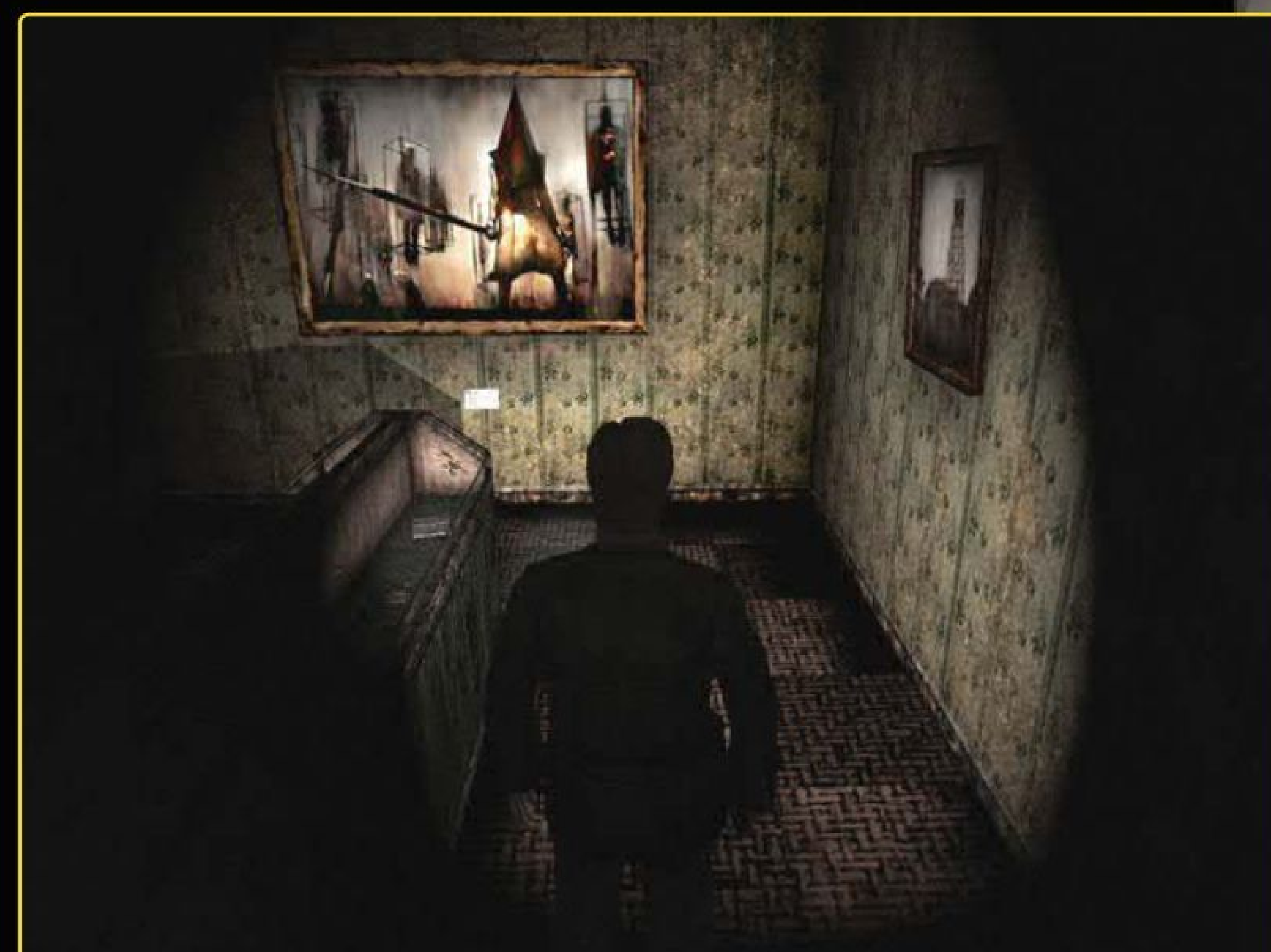


»IN MEINEN **RASTLOSEN** TRÄUMEN SEHE ICH DIESE STADT.«

07 Silent Hill 2

■ ENTWICKLER: **Konami** ■ GENRE: **Survival-Horror** ■ JAHR: **2001**

Silent Hill 2 **verbesserte das Original in vielen Punkten. Mit James besucht ein neuer Protagonist das namensgebende Städtchen, weil er einen Brief von seiner vor drei Jahren verstorbenen Frau erhalten hat. Wieder trefft ihr auf verstörende Monster und Schauplätze, im Gegensatz zu Genre-Kollegen setzt das Sequel aber nicht auf Splatter, sondern auf Psychohorror. Zudem werden einige sonst in Spielen selten behandelte Tabuthemen angegangen.**





06 Final Fantasy X

■ ENTWICKLER: **Square**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2001**

Als Blitzball-Talent Tidus streift ihr durch die Welt Spira, nachdem die böse Entität Sin die Stadt Zanarkand zerstört hat. Bei eurer Mission, die Welt zu beschützen und herauszufinden, was eigentlich genau passiert, trefft ihr neue Freunde und Mitstreiter.

Am eigentlichen Spieldesign änderte sich im Vergleich zu den Vorgängern kaum etwas, die PS2 lieferte aber einen willkommenen Performance-Schub, da Square die Grenzen des Möglichen auf der PlayStation ausgereizt hatte. Erstmals in der Serie gab es vollwertige, erkundbare 3D-Umgebungen, und in den Cutscenes traten live berechnete Charaktermodelle auf. Ebenfalls neu: die vollständige Sprachausgabe.



MUTIERTER SURVIVAL-HORROR

04 Resident Evil 4

■ ENTWICKLER: **Capcom** ■ JAHR: **2005**
■ GENRE: **Survival Horror**

- Feste Kamerawinkel wurden durch den Schulterblick ersetzt, dadurch wart ihr näher am Geschehen.
- Quick-Time-Events erlaubten packende Action-Szenen, die bisher nicht möglich waren.
- Die Ganados sind – anders als klassische Zombies – einigermaßen clever, arbeiten zusammen und nutzen Waffen.
- Schüsse auf Körperteile bringen taktische Vorteile, durch sie stolpern Gegner oder lassen ihre Waffe fallen.
- Items erhaltet ihr durch Plündern und Erkunden, ihr könnt aber auch mit dem Händler schachern.



KRIMINELLER KASSENSCHLAGER

05 Grand Theft Auto: San Andreas

■ ENTWICKLER: **Rockstar North** ■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2004**

Nach *Liberty City* als zeitgenössisches New York und *Vice City* als Miami der 80er setzte Rockstar die Handlung im letzten PS2-*GTA* im fiktiven San Andreas an. Der 90er-Jahre-Mix aus Los Angeles, San Francisco und Las Vegas (samt etwas Umland) ist der ideale Schauplatz für korrupte Cops und Bandenkriege. Auch RPG-light-Elemente hielten Einzug, so musste man regelmäßig in die Mucki-Bude, um stark zu werden und zu bleiben. Technisch war das Open-World-Actionspiel wegweisend. Kein Wunder, dass es zu einem der meistverkauften PS2-Titel wurde.



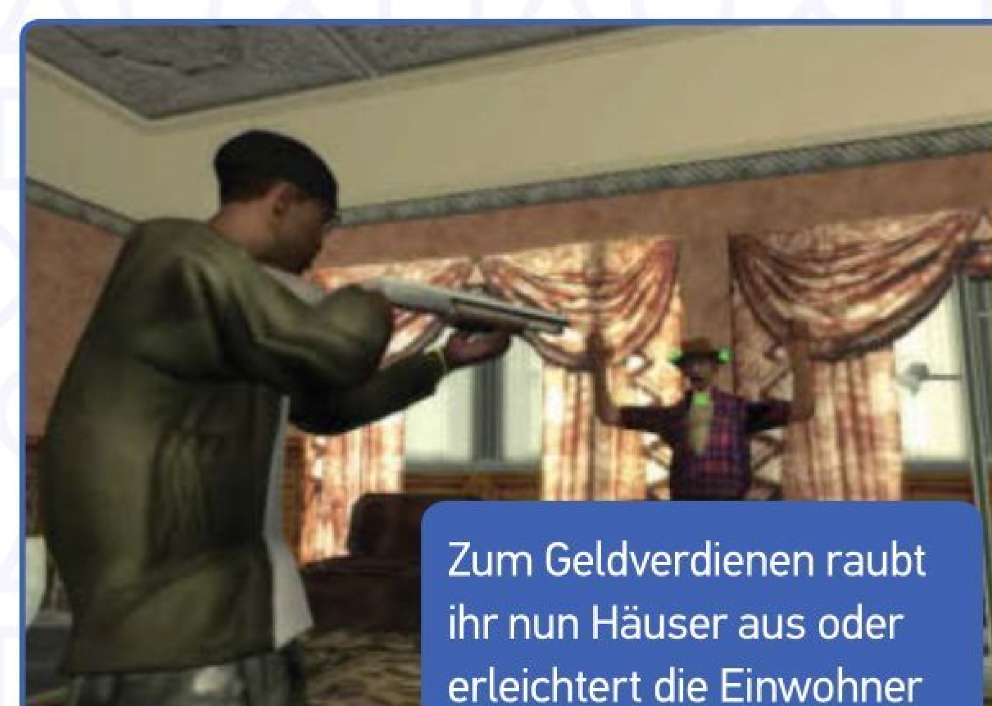
NEUE GRENZEN Wie San Andreas auf *Vice City* aufbaute.



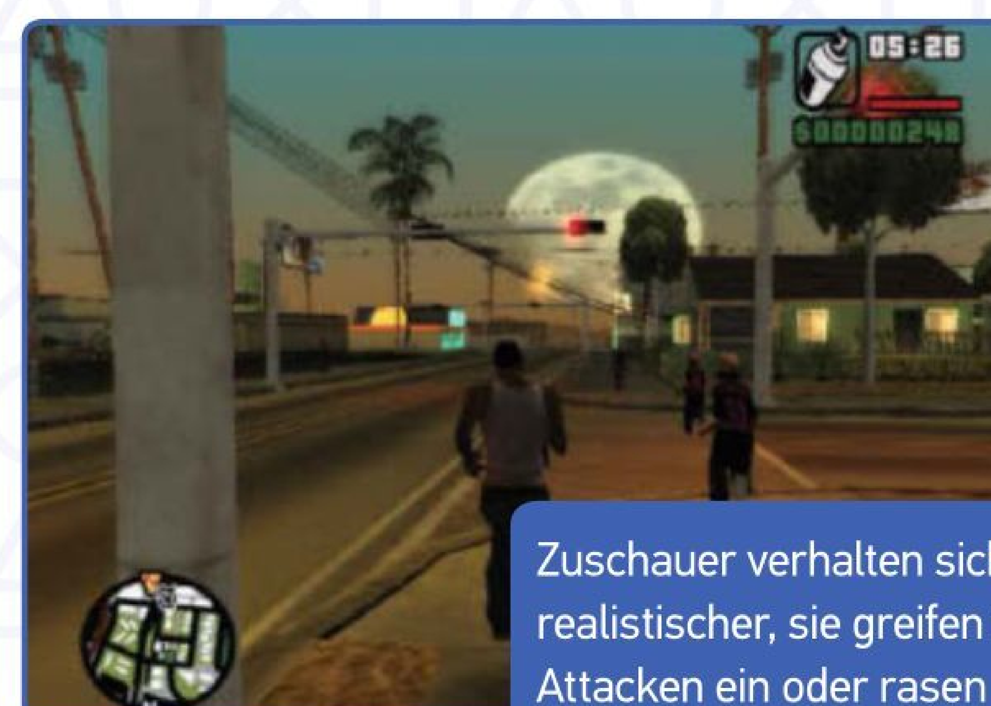
Ihr könnt CJ vielfältig anpassen und seine Klamotten, Frisuren und sein Gewicht beeinflussen.



In den Gangkriegen erweitert ihr euer Territorium, oder ihr werdet von Feinden überfallen.



Zum Geldverdienen raubt ihr nun Häuser aus oder erleichtert die Einwohner um ihr Bargeld.



Zuschauer verhalten sich realistischer, sie greifen in Attacken ein oder rasen nach Unfällen davon.

»ICH OPFERE MICH NICHT DER EHRE, SONDERN **FÜR DICH.**«

03 Metal Gear Solid 3

ENTWICKLER: Konami ■ GENRE: Action-Adventure ■ JAHR: 2004

Als Naked Snake, auch bekannt als Big Boss, sollt ihr in den 60er Jahren einen sowjetischen Wissenschaftler befreien, der einen Nuklear-Panzer baut. Um im Dschungel zu überleben, muss Snake seine Überlebensfähigkeiten einsetzen. *Metal Gear Solid 3* versöhnte sich durch den bekannt wirkenden Charakter und die zurückgefahrenen Erklärungen wieder mit den Fans, neue Spieler erfreuten sich an den smarten Mechaniken. Zum Nachholen ist die *Subsistence*-Version dank der kontrollierbaren Kamera und einiger Extras empfehlenswert.

BERGMANN

Überlebenstipps für den hügeligen Dschungel von Tselinoyarsk.



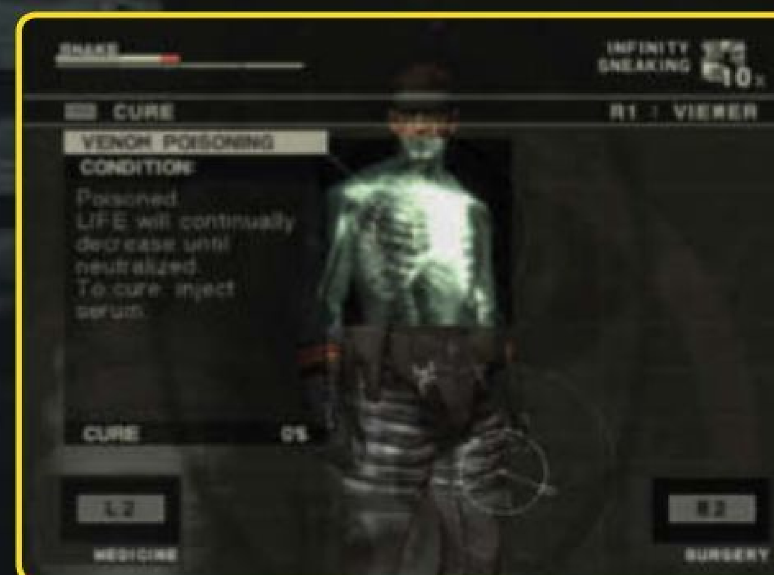
Tarnt euch

Dank passender Kleidung und Gesichtsfarbe kann Snake mit seiner Umgebung verschmelzen und so an schwer bewachten Gebieten vorbeischleichen.

Esst genug

Es ist albern, wenn Snake aufgrund seines knurrenden Magens entdeckt wird, also findet und verarbeitet Pflanzen, Hasen, Fische und Schlangen zu Mahlzeiten.





Achtet auf eure Form

Nehmt bei einer Erkältung Medizin ein, verbindet eure Wunden und schient gebrochene Gliedmaßen, damit Snake in Topform ist.

Verteidigt euch

Snake ist ein Meister im Nahkampf, also packt euch Wachen und verhört sie, nutzt sie als menschlichen Schild oder erwürgt sie.





ACHTZIGER **FÜR IMMER**

02 Grand Theft Auto: Vice City

ENTWICKLER: Rockstar North ■ GENRE: Action-Adventure ■ JAHR: 2002

Warum wir *GTA: Vice City* so hoch angesetzt haben, wo doch Teil 3 den Sprung in 3D wagte und *San Andreas* deutlich mehr Einheiten absetzte? Ganz einfach: Das nostalgische Gefühl, das wir beim Spielen bekommen, funktioniert perfekt. Die 80er werden in all ihrer Farbenpracht zelebriert, der Stil der Ära wird makellos eingefangen. Nicht zu vergessen der gewaltige Soundtrack, in dem kaum ein Hit der 80er, egal welcher Stilrichtung, fehlt!

Der Aufstieg des Gangsters Tommy Vercetti zum kriminellen Overlord der Miami-ähnlichen Stadt ist spannend und bedient sich an Klassikern wie *Scarface* und *Miami Vice*. Im Vergleich zu *GTA 3* wurden die Gebiete der Open World detailreicher und die Missionsstrukturen komplexer, was die Aufgaben interessanter machte. Der wichtigste Punkt aber ist der schon erwähnte Soundtrack – zu den chilligen Klängen von Spandau Ballets *Gold* vor den Cops zu fliehen, ist einfach unschlagbar.

EINE **HIMMELHOHE** LEISTUNG

01 Shadow of the Colossus

■ ENTWICKLER: Team Ico ■ GENRE: Action-Adventure ■ JAHR: 2005

***Shadow of the Colossus* ist ein Erlebnis für sich und ruft unterschiedlichste Emotionen hervor. Wir reiten neugierig durch die Spielwelt auf der Suche nach unserem nächsten Koloss, suchen frustriert nach seinem Schwachpunkt, feiern den Moment, wenn wir ihn finden. Und sind dann trotzdem bestürzt über den Tod des Kolosses. Die Hauptemotion ist aber wohl Begeisterung aufgrund der fantastischen Optik und Atmosphäre, die es mit dem spirituellen Vorgänger *Ico* gemein hat. Wir treffen nur selten auf Lebenszeichen in der Welt, wenn wir als Wander auf unserem Pferd Agro hindurchreiten, um das Mädchen Mono zu retten. Die Umgebung ist trostlos, und der Zustand von Wander verschlechtert sich sichtlich mit jedem getöteten Koloss.**

Diese 16 riesigen Kreaturen sind eigentlich viel zu groß, zu majestätisch, um auf blutrünstige Weise von uns getötet zu werden. Es fühlt sich falsch an, sie zu attackieren. Und trotzdem ist jeder Sieg zumindest kurzzeitig befriedigend. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Kämpfe gegen die Kolosse wie Puzzles funktionieren, wir müssen uns unseren Weg über sie bahnen, um ihre Schwachstelle zu erreichen. Ist der packende Kampf und der epische Soundtrack vorbei und liegt der Koloss am Boden, setzt regelmäßig Traurigkeit ein.

In mancher Hinsicht ist das Spiel auch zu ambitioniert: Durch die gigantischen umherwandernden Kreaturen kommt die PS2 öfters ins Stocken, die Framerate bricht ein. Die Kamera macht immer wieder Zicken, und auch die Steuerung ist nicht ideal. Aus heutiger Sicht



ist unsere Begeisterung also wohl nur schwer nachvollziehbar. Wenn ihr *Shadow of the Colossus* nachholen wollt, greift entweder zu der technisch stärkeren PS3-Version oder dem exzellenten PS4-Remake von 2018. Aber egal für welche Version ihr euch entscheidet: Das Spielerlebnis ist ein ungewöhnliches. *Shadow of the Colossus* stellt eine erhabene Reise dar und evoziert Emotionen, wie das nur wenige Spiele schaffen.

BOSS RUSH Bosse machen das Spiel aus, aber welche sind die besten?



▲ Erster Koloss

Er ist ein simples Biest, das mit einer riesigen Keule umherstreift. Ihr müsst einfach an ihm hinaufklettern und ihm das Schwert in den Schädel rammen. Trotzdem war unser erstes Aufeinandertreffen mit der ehrfurchtgebietenden Kreatur etwas ganz Besonderes.

▼ Dritter Koloss

Viele Spiele würden bereits den ersten Koloss aufgrund seiner schieren Größe zum Endboss machen. Dieser hier ist noch ein gutes Stück höher gewachsen. Um Gaius' Schwachpunkt zu erreichen müsst ihr an seinem gigantischen Steinschwert hinaufklettern.





▲ Fünfter Koloss

Nach vier Kolossen auf dem Land hat dieser Flügel und gleitet in sicherer Entfernung durch die Lüfte. Also müsst ihr ihn zum Attackieren bringen und im richtigen Moment auf seine Schwingen springen, um dann spektakulär zum finalen Todesstoß anzusetzen.

▼ Vierzehnter Koloss

Für einen Koloss ist er eher klein geraten, gleicht das aber durch Schnelligkeit und Wendigkeit aus. Eine direkte Konfrontation solltet ihr keinesfalls suchen, treibt ihn lieber von einer erhöhten Position aus durch die Arena, bis ihr ein paar Felsen auf seinen Kopf fallen lassen könnt.



RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.



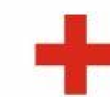
RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



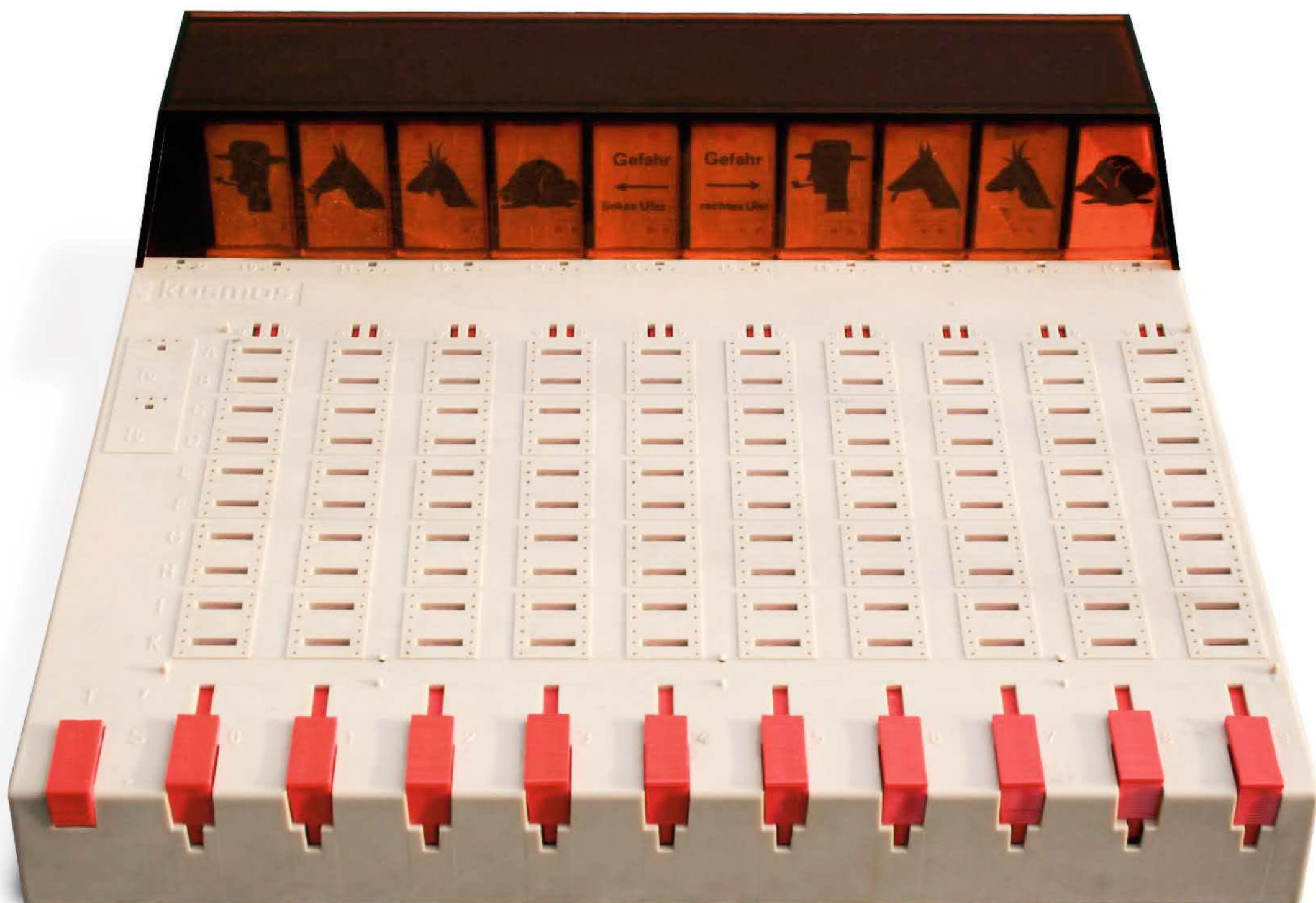
X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname
Name
Straße, Haus-Nr.
PLZ, Ort
Telefon
E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift



Logikus

MEIN ERSTER COMPUTER



» PUBLISHER: KOSMOS
» ERSCHIENEN: 1968
» HARDWARE: LOGIKUS

Von Anatol Locker

» RETRO-REVIVAL

Es muss etwa 1974 gewesen sein, da legte mir mein Vater ein großes Paket unter den Weihnachtsbaum. Der elfjährige Anatol schaute schön doof, als er es aufriss. Denn der Spielcomputer *Logikus* war ein Computerbausatz, hergestellt vom Kosmos Lehrmittelverlag. Der Stuttgarter Verlag verdiente damals gutes Geld, indem er Naturwissenschaften in Form von Experimentierkästen (Experimente, die Lehrern in der Schule ja nie gelangen) anbot, bei denen auch ein wenig Show geboten war.

Ich fand solche Experimentierkästen spannend. Dank meinem „Chemikus" hantierte ich schon ganz locker mit Natriumkarbonat, Weinsäure und Kaliumhexacyanoferrat II. Den chemischen Feuerlöscher fand ich cool, und mit der selbst gebrauten Salzsäure (stark verdünnt, aber immerhin) hatte ich bereits erfolgreich ein schönes Loch in den Wohnzimmerteppich geätzt, Jahre vor dem „Alien"-Film.

Nun also *Logikus*. Auf der Schachtel war eine große Kraftwerks-Schaltzentrale zu sehen, und davor schwebte dieser coole Computer. Was man damit wohl anstellen konnte? Bevor ich das neue Spielzeug ausprobieren konnte, war allerdings Bastelarbeit aus der Hölle angesagt. Der Weihnachtsabend bestand darin, dass mein Vater und ich 200 störrische Metallzungen in ein Plastikgehäuse drückten, während das Weih-

nachtsessen kalt wurde. Mir tun heute noch die Finger weh, wenn ich daran denke!

Logikus sah, wie sich das für die 70er gehört, futuristisch aus und nahm schon mal den Farbton „Vobis-Beige“ vorweg. Das Gehäuse war pultförmig und leicht abgeschrägt. Um den Computer zu irgendetwas zu bewegen, musste man ihn verdrahten… und das meine ich wörtlich. Programme gab man ein, indem man Drähte von einem Schieber zum anderen zog. Dazu waren 639 Kontaktpunkte ins Gehäuse gebohrt, in die man die abisolierten Kabel stecken konnte.

Mit zehn roten Schiebern schaltete man den Stromfluss der 4,5 Volt-Batterie um, das wiederum brachte zehn Glühlampen zum Leuchten, vor die eine Transparentpapier-Schablone mit Symbolen zur einfacheren Interpretation der Programmabläufe angebracht werden konnte. Der Computer war also eher ein Schieberegister für die Zustände „Und“, „Oder“ und „Nicht“. Aber damit konnte man schon eine Menge anstellen.

In einer Zeit, als noch kein Mensch von „Digital“ sprach und der C64 noch Jahre entfernt war, beschäftigte ich mich mit Würfel- und Fußballspielen, verdrahtete einen Flugreise-Planer, eine Wettersimulation, einen Farbmischer und das klassische „Bauer-Wolf-Ziege“-Problem. Das machte Spaß, und ich lernte sogar homöopathische Dosen Boole'scher Algebra, was meiner Mathenote ein wenig auf die Sprünge half. Nach einem Jahr verstaubte der Computer allerdings in der Ecke: Es gab neue Ablenkungen im Teenager-Leben. Aber Kabel abisolieren, das konnte ich jetzt wie kein Zweiter!

Wer heute im Internet nach *Logikus* sucht, findet ein armseliges YouTube-Video und exakt eine Internetseite, die sich rührend darum bemüht, die Begeisterung für den vergessenen Computer aufrechtzuerhalten. Unter Logikus.net findet man neben der Geschichte auch die Handbücher, die altmodisch, aber nett geschrieben sind. Es gibt sogar eine PC- und Amiga-Emulation dafür … ich finde, das Kuriosum ist durchaus einen Blick wert. *

DAS VERMÄCHTNIS DES

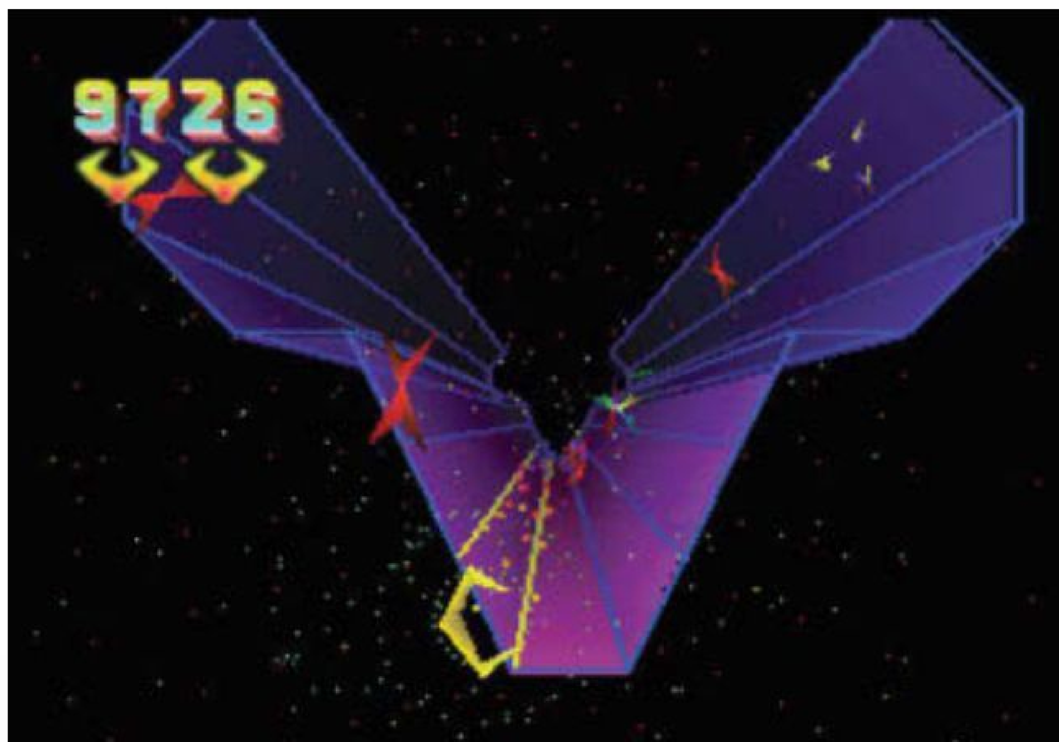
JAGUA

Bekanntlich war der Jaguar für Atari ein derartiger Misserfolg, dass die Firma sich aus der selbst mitbegründeten Branche verabschieden musste. Gerade deshalb ist es verblüffend, welches reichhaltige Erbe die Konsole hinterlassen hat. Zum 25. Jubiläum des Jaguar werfen wir einen Blick zurück.

Wir haben in der Retro Gamer schon früher über die Vorgeschichte des Atari Jaguar berichtet, sodass wir sie an dieser Stelle nicht erneut komplett abhandeln müssen. Eine kurze Einordnung ist allerdings angebracht. Versetzt euch also zurück in den November 1993, als die Konsole endlich das Licht der Welt erblickte. Entwickelt worden war sie von einigen Ex-Sinclair-Mitarbeitern. Das Gerät wurde von Atari gehypt, da sich die Firma davon eine Wiedergeburt in einem Markt versprach, den sie selbst mit dem Atari 2600 im Jahr 1977 begründet hatte.



» Jason Kingsleys Studio Rebellion schuf das gefeierte *Alien vs Predator.*



Es lief nicht alles nach Plan. Durch Produktionsengpässe beim Hersteller IBM verschob sich der Termin näher an Weihnachten, als es Atari recht war. Außerdem waren die anfänglichen Stückzahlen so gering, dass man nur in zwei Testgebieten (New York und San Francisco) an den Start gehen konnte, wo die Konsole innerhalb weniger Tage ausverkauft war. Darryl Still und sein Team bei Atari Europe hatten es geschafft, die beeindruckende Zahl von zwei Millionen Vorbestellungen zusammenzubekommen – und mussten sich nun mit einer Lieferung von lächerlichen 2.000 Stück abfinden, also 0,1 Prozent. Der Rest sollte erst im Lauf des Folgejahres zur Verfügung stehen. Bis dahin war es aber leider zu spät, denn die Presse war das Warten leid und die Spieler hielten aufgrund der Ankündigungen des Sega Saturn und der Sony PlayStation ihren Geldbeutel zu. Doch Atari hielt noch drei lange Jahre an der Konsole fest, wild entschlossen, sie zum Erfolg zu machen.

» [Jaguar] *Tempest 2000* gilt vielen Fans als eines der besten Spiele für den Jaguar.







» [Jaguar] *Alien vs Predator* war so etwas wie die Killer-App für den Jaguar.

» Das Büro war für 500 Leute ausgelegt, aber es arbeiteten nur 20 darin. « JASON KINGSLEY

Einer der Hauptkritikpunkte am Jaguar ist, dass es nicht genügend Topspiele dafür gegeben habe. Keiner der großen Namen der Spielebranche war auf dem Gerät vertreten. Wenn man sich die Spielebibliothek allerdings genauer ansieht, stellt man schnell fest, dass es nicht nur ein paar echte Hochkaräter gibt, sondern auch eine recht ansehnliche Auswahl an Exklusivtiteln.

Doch bei den meisten Entwicklern war die Atari-Konsole von Anfang an äußerst unbeliebt. Das Dev-Kit war schlecht, die Multiprozessor-Architektur kompliziert und der Chipsatz fehlerbehaftet. Zu allem Überfluss steckte Atari so gut wie kein Geld in die Unterstützung der Programmierer, sodass man eher auf junge, aufstrebende Teams stieß als auf die großen Namen etablierter Studios.

Eines dieser Teams war Rebellion, das damals noch kaum bekannt war. Sein Mitgründer Jason Kingsley erzählt uns, wie es zur Zusammenarbeit mit Atari kam: „Das ist eine etwas seltsame Geschichte. Mein Bruder Chris und ich hatten eine Demo von einem Spiel programmiert, bei dem es um Wikingerschiffe und kämpfende Drachen ging. Wir gingen damit zu Atari und zeigten sie Alistair Bodin. Der war beeindruckt und meinte, dass Bob Gleadow, der Managing Director von Atari Europe, sie sehen sollte. Also trafen wir uns mit Bob und er ▶



» Frederic Houde war einer der Programmierer von Ubisofts Hit *Rayman*.





» [Jaguar] *Power Drive Rally* setzte die Reihe vom Amiga und Mega Drive fort.

KILLER-HARDWARE

Diese Komponenten ließen das Kätzchen schnurren:

❶ DER 64-BIT-DATENBUS

Der Kern des Systems und der Grund, weshalb das Gerät von vielen als 64-Bit-Konsole bezeichnet wird.

❷ 2 MB RAM

Im Gegensatz zu vielen anderen damaligen Systemen war der Speicher nicht in Grafik, Audio und so weiter aufgeteilt. Der Speichermanager befindet sich innerhalb der „Tom"-CPU.

❸ MOTOROLA 68000 @ 13,3 MHZ

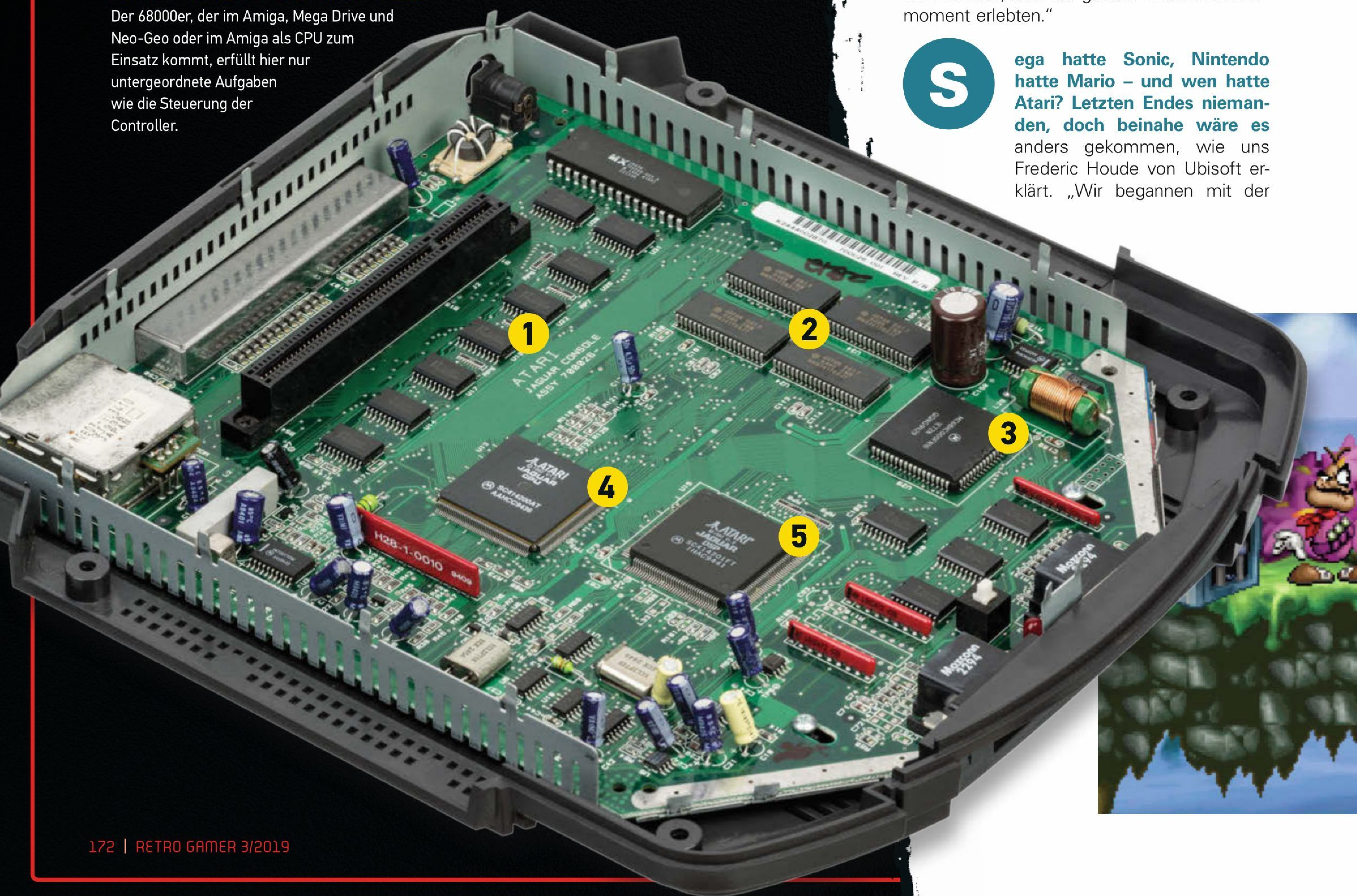
Der 68000er, der im Amiga, Mega Drive und Neo-Geo oder im Amiga als CPU zum Einsatz kommt, erfüllt hier nur untergeordnete Aufgaben wie die Steuerung der Controller.

❹ TOM RISC CHIP @ 26,6 MHZ

„Tom" ist die eigentliche CPU des Systems und enthält nicht nur eine 32-Bit-Grafikeinheit, sondern auch einen 64-Bit-Blitter und einen 64-Bit-Objektprozessor.

❺ JERRY RISC CHIP @ 26,6 MHZ

Der 32-Bit-DSP des Jaguar ist für eine Fülle von Aufgaben zuständig, etwa die Audioausgabe oder die UART-Verbindungen zu anderen Geräten.



sah sie sich an." Damals war Atari nur noch ein Schatten seines früheren Selbst, bemerkt Jason: Im Hauptquartier, das für 500 Mitarbeiter ausgelegt war, arbeiteten nur noch 20.

Jason fährt fort: „Jeder hatte sein eigenes Zimmer und noch eines in Reserve, und an den Wänden hingen noch die Leinentapeten aus den 70er Jahren. Als Bob die Demo sah, sagte er: ‚Wow, das ist brillant! Das könnte genau zu unserer neuen Konsole passen.' Und Alistair fragte: ‚Welche neue Konsole?' Das war das erste Mal, dass irgendjemand in Europa vom Jaguar gesprochen hatte. Chris und ich rutschten auf unseren Stühlen herum, weil wir wussten, dass wir gerade einen Schlüsselmoment erlebten."

Sega hatte Sonic, Nintendo hatte Mario – und wen hatte Atari? Letzten Endes niemanden, doch beinahe wäre es anders gekommen, wie uns Frederic Houde von Ubisoft erklärt. „Wir begannen mit der









» Atari ging bei seiner Werbung nicht gerade zimperlich mit der Konkurrenz um. Letztendlich hatten Sonic und Mario aber nichts zu befürchten.

Entwicklung von *Rayman* wegen der enormen Größe des Spiels für das SNES CD. Als es dazu nicht mehr kam, sahen wir uns nach einer neuen Plattform um und wussten, dass dies nur eine Next-Gen-Konsole sein konnte. Damit hatten wir die Wahl zwischen dem 3DO und dem Jaguar. Die Szene auf dem 3DO war sehr aktiv, aber Atari war eine etablierte Firma. Dann fanden wir heraus, dass das 3DO *Rayman* nicht mit 60 Bildern rendern konnte, was uns aber sehr wichtig war. Ein gutes Spiel sollte in Vollbild immer mit 60 FPS laufen! Wir zeigten Atari die Demo und schlugen vor, einen Exklusivvertrag für *Rayman* zu machen. Doch als dann Sony mit der PSX und einem Haufen Geld aufkreuzte, war die Entscheidung für Ubisoft leicht."

Ob Rayman als Maskottchen den entscheidenden Erfolg für den Jaguar gebracht hätte? Darüber lässt sich streiten. Sonys Eingreifen bedeutete eine Verschiebung von *Rayman* um fast ein Jahr, doch als der Titel dann für verschiedene Plattformen erschien, war die Jaguar-Variante sehr beeindruckend. „Die Jaguar-Version ist auf jeden Fall meine Lieblingsfassung", sagt Frederic. „Ich finde, sie sieht nach 25 Jahren immer noch toll aus!"

Einen seiner größten Erfolge feierte der Jaguar mit dem herausragenden *Tempest 2000*, das zwar im Lauf der Zeit auf zahllose andere Plattformen portiert wurde, dort jedoch nie die Klasse des Originals erreichte. Die Jaguar-Fassung war auch die einzige, die von *Tempest*-Erfinder Jeff Minter entwickelt wurde. Die Verpflichtung von Minter war einer der besseren Schachzüge von Atari, denn er entwickelte dort unter anderem auch *Defender 2000* sowie die *Virtual Light Machine*, die Audiovisualisierung des JaguarCD-Laufwerks. Dieses psychedelische Stück Software war für viele Grund genug, sich ein JaguarCD zuzulegen. Später wurde es von Minter für die Nuon-DVD-Player und die Xbox 360 umgesetzt.

Wir fragen Jeff, woran er sich beim Jaguar am besten erinnern kann. „Das war das erste Mal, als ich meinen Vater *Alien vs Predator* spielen ließ", erklärt er und fügt hinzu: „Ich gab ihm den Controller und machte das Licht aus. In dem Moment, als der Predator auf dem Bildschirm auftauchte, sprang mein Vater ▶



» [Jaguar] *Rayman* reizte die 2D-Fähigkeiten des Jaguar voll aus.





LEBEN NACH DEM TOD

Wie das Gehäuse neue Verwendung fand.

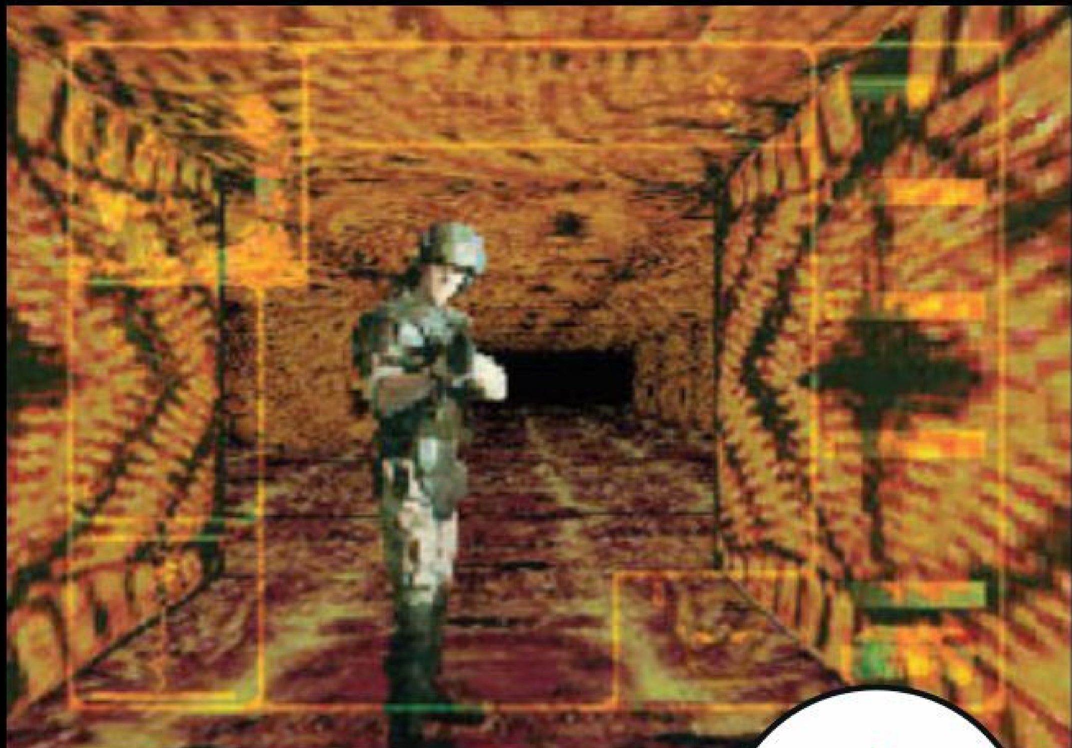
Eine der bizarrsten Geschichten aus dem Vermächtnis des Jaguar ist die Wiederverwendung der Gehäuseform als intraorale Kamera von Imagin Systems. Spritzgusswerkzeuge sind üblicherweise sehr teuer, sodass es für Atari lukrativ war, die entsprechende Form des Jaguar zu verkaufen, und für Imagin günstiger, als eine eigene herstellen zu lassen. Als Imagin feststellte, dass sich plötzlich Videospieler für die eigene Zahnkamera interessierten, verkaufte die Firma die weißen Gehäuse auch separat.

Die Gussformen wurden dann an Mike Kennedy verkauft, der damit eine eigene Konsole namens Retro VGS (später mit Lizenz: Coleco Chameleon) herausbringen wollte, um Retro-Spiele für den Massenmarkt zu ermöglichen. Dies stellte sich jedoch als Schwindel heraus und es wurde nie wirklich Hardware hergestellt.



AUS DER ASCHE DES JAGUAR

Diese Studios fingen auf der Atari-Konsole klein an.





REBELLION

■ Der Aufstieg von Rebellion ist die wohl größte Erfolgsgeschichte des Jaguar. Die Firma brachte es nicht nur in der Spielebranche auf zahlreiche Hits, sondern produzierte nach dem Ankauf der Lizenz von *2000 AD* auch viele Filme, Bücher und natürlich Comics.





ATTENTION TO DETAIL

■ Dieses Studio hat zwar nicht auf dem Jaguar angefangen (es produzierte zuvor Software für das Konix Multisystem), doch brachte es dort sein erstes Spiel heraus, *Cybermorph*. Später folgten *Lego Racers*, *Rollcage*, *Sydney 2000* und *The Incredible Hulk*.





MIRACLE DESIGNS

■ Nach *Atari Karts* für den Jaguar blieb sich Miracle Designs auf ganzer Linie treu und veröffentlicht mehrere sehr ähnliche Titel. Nach *Merlin Racing* für das Nuon folgten vier weitere Rennspiele nach diesem Schema für die PlayStation, darunter *Rascal Racers*.





▶ in Panik aus seinem Sessel und ich hatte Angst, dass er mit dem Kopf an die Decke stoßen würde!" Es folgt eine zehnminütige Diskussion über *Alien vs Predator*, aus der klar wird, wie sehr Jeff diesen Titel vergöttert. „Auf dem Jaguar konnten wir Programmierer tun, was wir wollten. Atari gab keine Regeln vor, was die Kreativität wirklich förderte. Außerdem hatte er diese Multiprozessor-Hardware, mit der man allerlei verrückte Dinge tun konnte – es war die erste Konsole dieser Art."

Einer der wichtigsten Titel auf dem Jaguar war der wegweisende Shooter *Doom* von id Software. Als einzige der Konsolenversionen wurde sie von John Carmack selbst entwickelt, und es war auch die erste Portierung für ein System ohne Tastatur. Dadurch wurde die Jaguar-Fassung zur Vorlage für alle zukünftigen Konsolenports: Die Versionen für PlayStation, Game Boy Advance, 3DO und 32X basieren alle auf dem Jaguar-Code.

Der Mann, der dafür verantwortlich war, dass *Doom* auf den Jaguar kam, war Bill Rehbock, Produktmanager bei Atari USA. „Es ist eine witzige Geschichte; ich ging damals zu LucasArts, um den JaguarCD und seine Cinepak-Fähigkeiten zu zeigen", erinnert er sich. „Als die Demo vorbei war, nahm mich einer der Mitarbeiter beiseite und sagte zu mir: Schau dir mal dieses neue Spiel namens *Doom* an!' Es war Mark Haigh-Hutchinson, der leitende Entwickler von *Zombies Ate My Neighbours*, der inzwischen verstorben ist. Damals tat er mir aber einen großen Gefallen, denn ich nahm sofort Kontakt zu id Software auf."



» Diese Anzeige zeigt, wie revolutionär *Alien vs Predator* damals war.



» Bill Rehbock war für Doom auf dem Jaguar verantwortlich.







SHEN TECHNOLOGIES

■ Obwohl der Name nicht gerade geläufig ist, entwickelte das französische Studio mit *Super Burnout* eines der besten Spiele für den Jaguar. Später arbeitete Shen an *Adidas Power Soccer* für Psygnosis und an einigen Teilen der Reihe *Need For Speed* für EA.





HIGH VOLTAGE SOFTWARE

■ Genau wie Rebellion ist High Voltage Software auch heute noch erfolgreich tätig und konnte über die Jahre viele Erfolge feiern. Das Studio arbeitete an mehr Jaguar-Titeln als irgendein anderes. Neuere Arbeiten umfassen *Mortal Kombat X*, *Injustice* oder *Saints Row IV*.



» Die aberwitzige Technologie war genau nach John Carmacks Geschmack. « BILL REHBOCK



» Jeff Minter schuf *Tempest 2000*, das wohl beste Spiel auf dem Jaguar.

Bill spricht weiter: „Ich flog nach Texas und zeigte ihnen den Jaguar. John Carmack gefiel die Hardware, die aberwitzige Technologie mit dem hochentwickelten Blitter und dem Objektprozessor war genau nach seinem Geschmack. Er unterschrieb fast sofort und es entstand eine tolle Zusammenarbeit. Als er die Hardware schon besser kannte und ihm an einem Wochenende langweilig war, beschloss er, auch *Wolfenstein 3D* auf den Jaguar zu portieren. Am Montagmorgen rief er an und sagte: ‚Schau mal auf euren Server – da liegt was, das dir gefallen wird.' Am Ende brachten wir das Spiel tatsächlich heraus!"

Einer der überraschendsten Aspekte beim Vermächtnis des Jaguar ist sicherlich seine Beliebtheit in der Indie-Szene. Monat für Monat kommen immer noch Spiele heraus, doch warum eigentlich? Manche schreiben dies dem Kultstatus zu, den das System als letzte Atari-Konsole innehat. Andere vermuten, dass der Jaguar zu seinen Lebzeiten nie vollkommen ausgereizt wurde und daher eine interessante Herausforderung darstellt.

Wir fragen Jeffrey Johnson von Wave 1 Games, einen der führenden Entwickler in der Jaguar-Indie-Szene, warum ihm das Gerät so viel Spaß macht. „Am Anfang war das gar nicht so. Ich versuchte mich zuerst an PC-Spielen, fand dort aber keinen Markt. Je mehr Ideen ich für den PC umsetzte, desto mehr stellte ich fest, dass ich im Grunde Dinge wie *Tempest 2000* oder *Defender 2000* imitierte. Also versuchte ich herauszufinden, ob es einen Markt für Indie-Titel für den Jaguar gab. Als ich auf die große Community stieß, war das einfach wie gemacht für mich. Ich hätte nie gedacht, dass aus Ideen wie *Jag Zombies* oder *Fast Food 64* einmal echte Spiele werden würden!"

Mit ihrer aktiven Fangemeinde und der blühenden Indie-Szene stehen Ataris Raubkatze hoffentlich noch viele spannende Jahre bevor. *



» Jeffrey Johnson ist in der lebhaften Indie-Szene wohlbekannt.

» [Jaguar] Der *Descent*-Klon *Skyhammer* zeigt, wozu der Jaguar im 3D-Bereich fähig war.



Making of

The Longest Journey

Designer und Autor Ragnar Tørnquist ist unser Reiseführer durch die beiden Realitäten von The Longest Journey – einem klassischen Adventure, das Fantasy und Science-Fiction verquickt.

T*he Longest Journey* wirkt wie ein Kuriosum zur falschen Zeit: Das Adventure erschien 1999 zuerst im Heimatland Norwegen unter dem Namen *Den lengste Reisen.* Genau zu einer Zeit, in der sich LucasArts' Spätwerk *Grim Fandango* als kommerzieller Reinfall entpuppte und Altmeister Sierra seine Pforten schloss. Obendrein schlüpft man in die Rolle einer weiblichen Heldin, was damals als riskante Designentscheidung angesehen wurde. Alle Weichen standen also auf Misserfolg. Doch Publisher Funcom und Chefentwickler Ragnar Tørnquist belehrten die Kritiker eines Besseren.

Das wirft die Frage auf, warum man ein derartiges Risiko einging und ein quasi totes Genre bediente. Ragnar Tørnquist antwortet uns, dass dem Team dieser Um-



FAKTEN

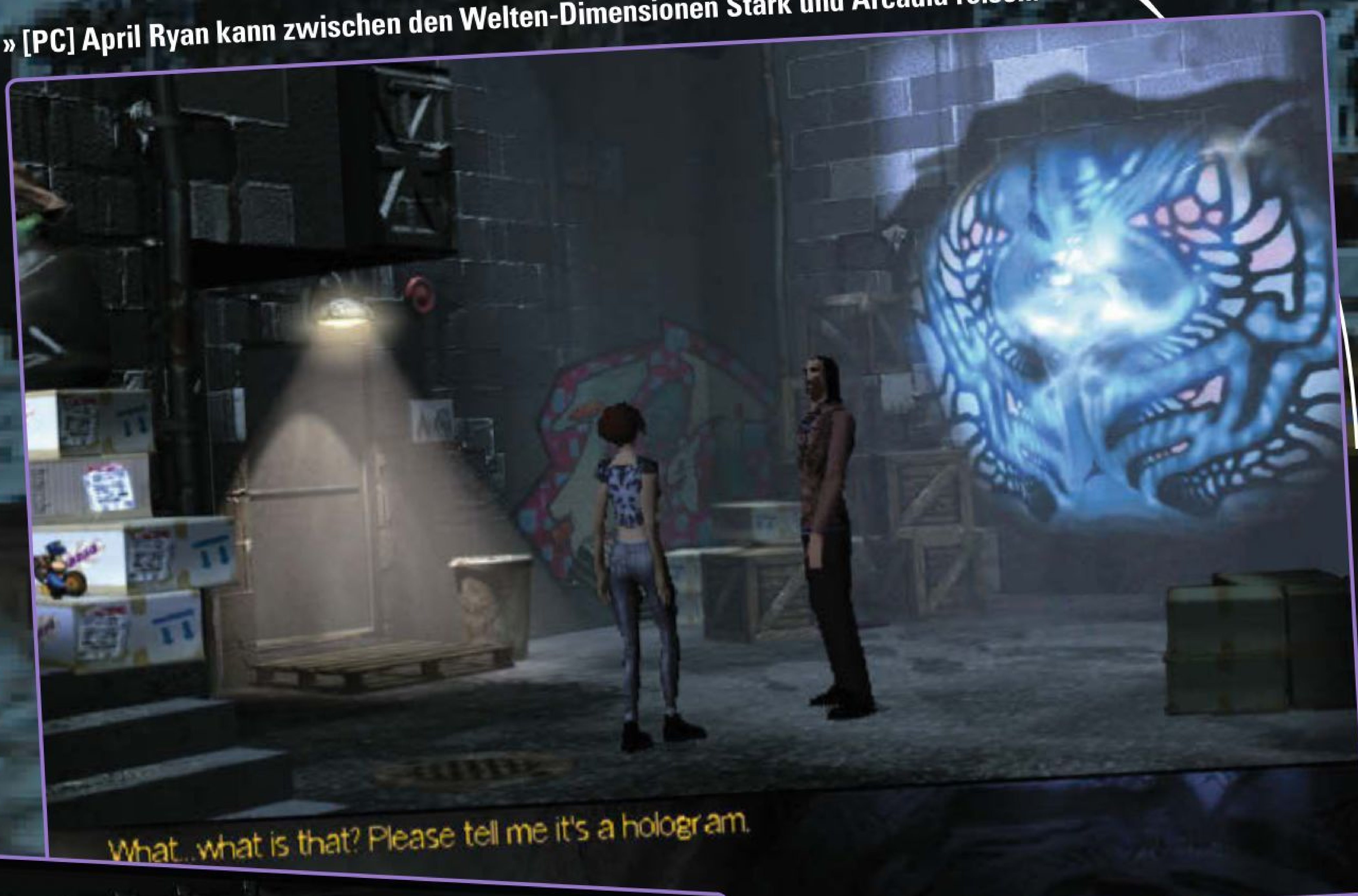
» **PUBLISHER:** Empire Interactive, Tri Synergy

» **ENTWICKLER:** Funcom

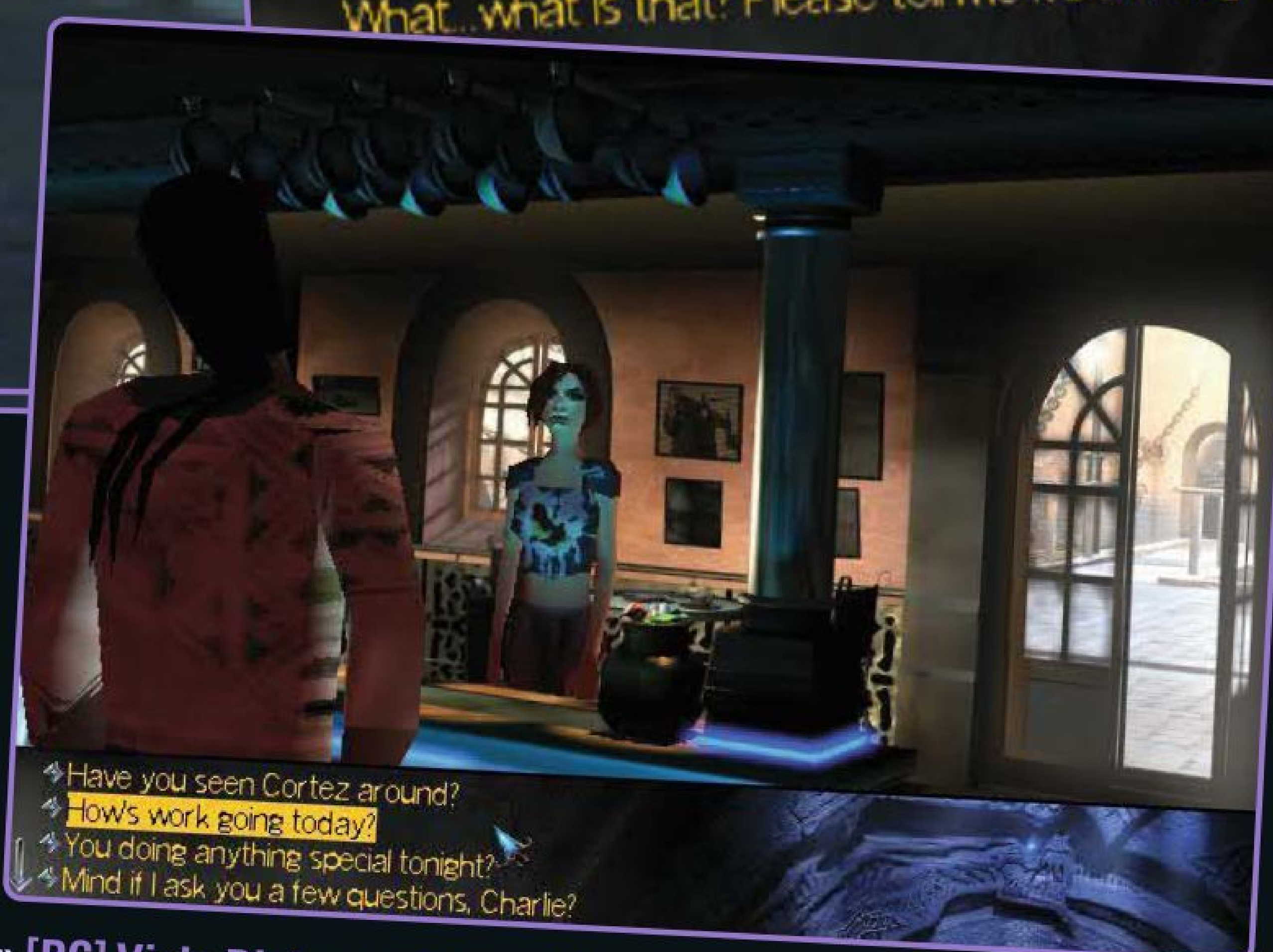
» **ERSCHIENEN:** 1999

» **PLATTFORM:** PC

» **GENRE:** Adventure



» [PC] April Ryan kann zwischen den Welten-Dimensionen Stark und Arcadia reisen.



» [PC] Viele Dialoge treiben nicht die Story voran, sondern dienen der Vertiefung der Charaktere.


» [PC] Das klassische Venice-Viertel sticht aus der Zukunftsmetropole Newport heraus.

stand überhaupt nicht bewusst war: „Es gab zwar das Internet, doch die Verbreitung von Informationen war gänzlich anders. Außerdem lebten wir hier in Norwegen in unserer eigenen Blase. Wir saßen in unserem verschneiten Büro und machten unser eigenes Ding."

Tørnquist führt weiter aus, dass das Studio kaum Einblicke in den aktuellen Markt hatte. Das Ziel sei schlicht gewesen, ein Spiel zu machen, das von den geliebten Point-and-Click-Adventures inspiriert war. „Speziell vom ersten *Gabriel Knight* und *Day Of The Tentacle*. Wir wussten nicht, wie gut sich diese verkauft hatten, aber wir wollten etwas Ähnliches erschaffen. So einfach war das."

Im Nachhinein war das ein Glücksfall, meint der Designer: „Marktanalysen oder SteamSpy sind gute Werkzeuge, doch diese können Spieleentwickler davon abhalten, Risiken einzugehen. Hätten wir eine Marketing-Abteilung gehabt, die sich auf Zahlen und Statistiken beruft, hätte es *The Longest Journey* nie gegeben".

Entsprechend herrschte im norwegischen Studio eine Atmosphäre, die nicht auf Profit, sondern auf Spielspaß aus war. Dennoch war die Entwicklung kein Zuckerschlecken. Denn zur Halbzeit der Produktion musste Tørnquist dem größten Investor des Studios Rede und Antwort stehen. „Ich setzte mich und wurde eine halbe Stunde lang angeschrien, weil das Spiel über dem Budget und der gesetzten Zeit lag."

Die Idee zum ungewöhnlichen Adventure hatte ein Kollege von Ragnar gehabt: „Unser Art Director bei Funcom, Didrik Tollefsen, hatte eine Idee für ein Spiel namens *Split Realities*. Ein Plattformspiel, das sich vom französischen Hüpfspiel *Heart of Darkness* inspirieren ließ. Um Letzteres gab es vor allem bei Grafikern einen Hype, weil es so schön aussah." Didrik wollte eine Welt erschaffen, die zwischen Wissenschaft und Magie geteilt ist. Doch Tørnquist war sich nicht sicher, ob die Idee auch als Plattformspiel umsetzbar sein würde. Stattdessen proklamierte er vor seinem kleinen Team: „Machen wir etwas anderes, machen wir ein Adventure."

Er schrieb daraufhin ein 200-seitiges Designdokument, das die komplette Geschichte und alle Ereignisse umfasste. ▶

Mobile Reise

So gelangte das Adventure auf iPhone und iPad.

2014 erhielt *The Longest Journey* eine Umsetzung für iOS. Diese Version bietet eine für Touchscreen optimierte Steuerung sowie ein Hilfesystem, das den Frust bei Rätseln mindern soll. Zum Remaster gab es auch eine Einführung und einen Epilog von Designer Ragnar Tørnquist über die Entstehungsgeschichte. Schade nur, dass das Spiel nicht mit iOS 11 und jüngeren Systemen kompatibel ist. So bleibt uns die Reise heute verwehrt.







» [PC] Was für ein Sonnenuntergang. Doch Vorsicht: Ein Sturm naht!

Die Reise geht weiter

Spiele, die *The Longest Journey* beerbten.

Dreamfall: The Longest Journey

Der Nachfolger für PC und Xbox erzählt die Geschichte von April Ryan weiter und führt zwei neue Charaktere ein: die Stark-Bewohnerin Zoë Castillo und Kian Alvane aus Arcadia. Neu mit dabei sind die Verfolgerperspektive sowie Kampf- und Schleichpassagen. Doch die frischen Elemente werden nicht von allen mit Wohlwollen aufgenommen.



Dreamfall Chapters

Mit seinem neuen Studio Red Thread Games startete Ragnar Tørnquist 2013 eine Kickstarter-Kampagne, die eineinhalb Millionen Dollar einbrachte. *Dreamfall Chapters* ist stark von Telltale-Adventures inspiriert und bietet eine verzweigte Story. Das episodische Adventure führt die Erzählung über Zoë Castillo and Kian Alvane weiter.

▶ Allerdings hatte er noch ein Problem: „Bis drei Monate vor Fertigstellung hatten wir noch kein Spielende. Enden sind immer schwierig für mich.“ Stattdessen arbeitete das Team bis zu diesem Punkt hin und entschied erst dann, wie das Adventure aufhören sollte.

Allerdings geriet unterdessen der Zeitplan komplett aus dem Ruder. 1996 hatte Funcom für die Entwicklung von *The Longest Journey* zwölf bis 18 Monate veranschlagt, sodass es Ende 1997 oder Anfang 1998 hätte erscheinen sollen. Doch Ragnar Tørnquist bekennt: „Am Ende brauchten wir drei Jahre.“

Gerade anfangs standen Entscheidungen zum Design und zur Aufmachung an. Microsofts Grafikstandard DirectX sowie der Mangel an Animations-Experten führten dazu, dass man 3D-Charaktere vor vorberechnete 2D-Kulissen stellte. Die zweidimensionalen Hintergründe bildeten die passende Bühne für die dystopische Zukunftswelt Stark und die magische Dimension Arcadia. „Wir bauten die Szenen in 3D Studio auf und renderten diese zuerst von oben, um die richtige Perspektive zu setzen. So erkannten wir, ob ein Charakter von einem Gebäude verdeckt wird oder nicht“, erläutert Ragnar. „Der Nachteil ist, dass es heute kein hochauflösendes Material vom Spiel mehr gibt. Alles wurde mit 640 x 480 Pixel ausgegeben. Für eine visuelle Neuauflage müsste man nochmal ganz von vorn anfangen.“



» [PC] *The Longest Journey* bietet ein klassisches Inventar voller Objekte, um Rätsel zu lösen.

Erste Anlaufstelle im Spiel ist die Stadt Newport, Heimat der Heldin April Ryan. Der Ort wurde stark von einem vierjährigem Aufenthalt Ragnars in New York inspiriert. „Es basiert auf der East Village, wo ich wohnte. Das ist eine vibrierende, eigenartige Nachbarschaft.“ Aprils Bezug zur Stadt spiegelt dabei Ragnars eigene Reise vom Land zur Stadt wider.

Interessant gestaltet sich auch die Architektur der Stadt Newport, in der trotz aller Modernisierung die Vergangenheit weiterlebt. Neue Dinge werden auf alten Fundamenten errichtet. Ragnar führt dazu aus: „Ich war immer fasziniert von alten Zivilisationen und Kulturen sowie der Idee, dass man schichtweise auf etwas anderem aufbaut. Vielleicht bin ich auch inspiriert vom Leben in Norwegen. Einem Land, das eine viel längere Historie als die USA besitzt, und in dem Alt und Neu nebeneinander existieren.“ Genau diese Dualität inspirierte ihn, Hunderte Jahre in die Zukunft zu reisen und sich zu überlegen, wie die Architektur dann aussehen würde. Heraus kam ein Stilmix zwischen dem Jahr 2200 und den 1920ern.





» [PC] Auf der GDC 2014 stellte Ragnar (hinten) uns sein *Dreamfall Chapters* vor.

»Wir wollten ein Spiel für Erwachsene in Bezug auf Sprache und Thematik, Referenzen auf Sex und alternativen Lebensstil.« RAGNAR TØRNQUIST

The Longest Journey ist bekannt für seine ausgefeilten Dialoge und die reife Erzählung. Einer Erzählung, die sich anders als viele Genrekollegen mehr an das erwachsenere Publikum richtet und ernste Themen anspricht. Beispielsweise gibt es Hinweise im Spiel, dass Heldin April von ihrem Vater missbraucht wurde.

„Ich glaube nicht, dass Realismus das Ziel ist. Doch ich mag es, wenn jede Geschichte in einer Realität verankert ist. Während der Entwicklung las ich *Sandman* und die Comicbücher von Vertigo. Viele verankern magische Dinge in der Realität", erklärt Tørnquist. Das spiegelt sich in *The Longest Journey* wider: April lebt in einer fernen Zukunft. Doch sie ist eine junge 18-jährige Frau, die ihrem Leben nachgeht und in einer glaubhaften Umgebung lebt, bevor ihr Leben grundlegend auf den Kopf gestellt wird.

Tørnquist weiter: „Wir wollten kein Cartoon- oder Comic-Spiel. Wir wollten ein Spiel für Erwachsene. Bei Sprache und Thematik, mit Referenzen auf Sex und alternative Lebensstile. Wir wollten beides: diese Art von Geschichte und diesen Typ von Spieler. Ich denke das war nötig, um eine glaubhafte Realität im Spiel zu erschaffen."

Eine große Schwäche von *The Longest Journey* sind die Puzzles, die aufgesetzter wirken als bei vielen anderen damaligen Genrevertretern. Ragnar Tørnquist stimmt uns zumindest teilweise zu: „Ich denke, einige Rätsel sind gut, aber andere sind furchtbar schlecht." Gleichzeitig bekennt er, dass er selbst nicht gut im Rätsellösen ist. „Ich war die Art von Person, die Magazine für den Lösungsweg anschrieb." Dennoch stellte er mit seinem Team die Kopfnüsse fürs Spiel zusammen. Es gab keine Philosophie dahinter, jeder hatte nur eine Ahnung, wie sie funktionieren sollten. Doch sie fügten sich nicht nahtlos ins ansonsten schöne Spieldesign ein.

Ragnar gibt zu: „Die Puzzles stören manchmal den Fluss im Spiel. Denn warum muss man diese absurden Dinge tun, um weiterzukommen?" Dadurch wirkt *The Longest Journey* etwas angestaubt. Wenn er könnte, würde Ragnar am liebsten zurückgehen und anderen Leuten die Entwicklung der Puzzles übertragen – auch, um die Rätsel weniger abstrakt erscheinen zu lassen.

Zuletzt fragen wir Tørnquist nach seiner Meinung zum damals sterbenden Adventure-Genre und dazu, welche Rolle *The Longest Journey* diesbezüglich vielleicht spielte. „Es bewies, dass Adventures nicht tot sind. Das Genre hing nur von den erhältlichen Spielen ab, und mein Adventure war eines, das die Spieler als Erwachsene behandelte. Obwohl auch viele jüngere Leute es spielten."

Daneben hatte laut Ragnar auch Heldin April Ryan einen wichtigen Anteil daran, da sie als weibliche Protagonistin der Industrie den Spiegel vorhielt. Schließlich bestehen einige Publisher immer noch darauf, man müsse männliche Hauptdarsteller haben. Ragnar Tørnquist kann darüber nicht mal schmunzeln: „Ein gehöriger Anteil der Spieler war weiblich. Ich glaube, unser Publikum bestand zu mindestens 50 Prozent aus Frauen. Das sehen wir auch bei den Nachfolgern wie *Dreamfall Chapters*. Oft höre ich: ‚Als ich noch ein Mädchen war, war das mein erstes Spiel', oder: ‚Dank diesem Spiel wollte ich auch weitere Spiele zocken.' Auch das hatte eine große Bedeutung für *The Longest Journey*."





REBECCA HEINEMAN

Rebecca Heineman hat in den vergangenen vier Jahrzehnten nicht nur im Spielebusiness große Veränderungen erlebt. Ein Gespräch über Barden, Burger und die Verwandlung zu Becky.

Rebecca Heinemans erster Computer war Ende der 70er Jahre ein Apple II. Sie bastelte sogar ein eigenes Kabel, um Atari-2600-Module zu kopieren. Ihre Fähigkeiten als Hacker brachten ihr Jobs bei Avalon Hill und Boone Corporation. Sie war einer der vier Gründer von Interplay. Bei EA arbeitete sie an so großen Titeln wie *Medal of Honor*. Momentan leitet sie Olde Sküül. Die Firma ist für Remakes von *Descent*, *Battle Chess* und dem Lord-British-Debüt *Akalabeth* verantwortlich. Es handelt sich um ein rein weibliches Entwicklerteam, dem auch ihre Frau Jennell Jaquays angehört.



» [SNES] Becky arbeitete an der SNES-Version von *Wolfenstein 3D*.

RG: Wenn wir dich zu einer Partie *Space Invaders* auf dem Atari VCS herausfordern würden, wer würde gewinnen?
RH: [lacht] Ich würde euch vernichten! Ich habe 1980 die nationale *Space Invaders*-Meisterschaft gewonnen, da war ich gerade 17. Ohne diesen Wettbewerb wäre mein Leben anders verlaufen.

RG: Du wolltest damals nicht Videospiel-Designer werden?
RH: Ich wollte Lokführer werden! Vor dem Turnier hatte ich einen Teilzeitjob in einer Spielhalle in Montebello, Kalifornien, wo ich Spielautomaten repariert habe. Ich öffnete die Kästen, ersetzte Platinen und stellte die schweren Geräte um.

RG: Hast du als Trophäe nicht einen *Missile Command*-Automaten bekommen?
RH: Das stimmt, aber ich wollte eigentlich Zweiter werden, dafür gab es einen Atari 800 mit Drucker, Diskettenlaufwerk und einer Handvoll Spiele. Dann hätte ich Spiele für den Computer entwickelt, nicht für den Apple II, der zu Hause stand.

RG: Nach dem Sieg hast du Tipps für das *Electronic Games*-Magazin verfasst, der ersten Spielezeitschrift in den USA.
RH: Im Publikum saßen Leute, die das Magazin konzipierten. Sie dachten, es sei cool, mich, den Champion, zu bekommen, damit ich darüber schrieb, wie ich Videospiele bewältige.

RG: Du hättest auch darüber schreiben können, wie man Lebensmittel lagert …
RH: Ihr meint, wie man Burger im Schreibtisch aufbewahrt? [kichert] Das mache ich immer noch. Nur so bekommt man sie richtig hin.

RG: Das führte auch zu deinem Spitznamen „Burger", der zunächst eine Beleidigung sein sollte.
RH: Ich hatte damals einen anderen Namen [Bill, Anm. d. Red.], den ich hasste. Für mich war das nur ein Künstlername, den ich irgendwann abstreifte. Ich bin transsexuell und wusste: Mein wirklicher Name ist Rebecca, aber das konnte ich niemandem erzählen, denn ein Coming-out war damals ein Kündigungsgrund. Als mich die Leute „Burger" nannten, war das für mich perfekt.

RG: Du wusstest schon immer, dass du Becky bist?
RH: Ja, schon als kleines Mädchen. Als ich das meinen Eltern gestand, schlugen sie mich fast tot. Also hielt ich von da an die Klappe.

RG: Hast du deshalb mit 17 dein Zuhause verlassen?
RH: Ich bin schon mit 15 abgehauen und lebte für ein paar Monate hinter einem Müllcontainer. Dann ließen sich meine Eltern scheiden. Mein Vater, der der Hauptgrund für meine Probleme gewesen war, war nicht mehr da. Mit meiner Mutter habe ich mich vertragen, also zog ich zu ihr. Da hatte ich die Schule schon geschmissen. Dann nahm ich an dem Wettbewerb teil, der Rest ist Geschichte.

RG: Du bist von der Westküste an die Ostküste gezogen und wurdest von Avalon Hill angestellt, um Atari-2600-Spiele zu programmieren. War das eine glückliche Zeit?
RH: Ich war sehr glücklich. Ich wurde für etwas bezahlt, das ich umsonst gemacht hätte. Avalon Hill hatte Häuser in Maryland und ich hatte ein Zimmer in einem. Die Küche war unten und außerdem ein Arbeitsraum, in dem wir alle an einem langen Tisch saßen und Ideen für Spiele wie *Out of Control* und *London Blitz* entwickelten. ▶





» [VC-20] Frühwerk: *Chuck Norris Superkicks*





»Ohne diesen Sieg beim *Space Invaders*-Wettbewerb wäre mein Leben anders verlaufen.«

REBECCA HEINEMAN







» [Mac] Die Mac-Version von *Heretic II*



ZEITSTRAHL

- **CHUCK NORRIS SUPERKICKS** [1983] VIC-20/C64
- **ROBIN HOOD** [1983] VIC-20
- **MINDSHADOW** [1984] APPLE II/C64
- **THE TRACER SANCTION** [1984] APPLE II/C64
- **BORROWED TIME** [1985] APPLE II/C64
- **TASS TIMES IN TONETOWN** [1986] APPLE II/C64
- **BARD'S TALE I** [1986] APPLE II/C64
- **BARD'S TALE III** [1988] APPLE II/C64
- **WASTELAND** [1988] APPLE II
- **DRAGON WARS** [1989] APPLE II/C64/PC
- **OUT OF THIS WORLD** [1992] APPLE IIGS/SNES/MAC/3DO
- **WOLFENSTEIN 3D** [1995] APPLE IIGS/SNES/MAC/3DO
- **DESCENT** [1995] PC
- **DOOM** [1996] 3DO
- **QUAKE II** [1999] MAC
- **HERETIC II** [2002] MAC
- **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** [2004] PC
- **MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT** [2005] PS2/XBOX/GC
- **HALF-LIFE** [UNRELEASED] MAC
- **GOLDENEYE: ROGUE AGENT** [2005] PS2/XBOX/GC
- **COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS** [2007] MAC/PC/XBOX
- **ALVIN AND THE CHIPMUNKS** [2007] PS2/WII/PC/DS
- **KINECT** [2010] XBOX 360

RG: Dann ging es zurück nach Kalifornien, zu Atari – aber nur für zwei Wochen!
RH: Ja, sie haben alle gefeuert, auch den Kerl, der mich eingestellt hatte. Mir wurde mein Platz zugewiesen, ein Typ gab mir Code und erzählte mir, ich würde an *Robotron* für den Atari 400 arbeiten. Und dann – nichts! Als ich zwei Wochen später zur Arbeit erschien, heulten die Leute und kamen mir mit Kisten entgegen. Auf meinem Schreibtisch lag ein Umschlag. Darin enthalten waren mein Lohn und ein Zettel: „Danke für deine Arbeit bei Atari."

RG: Immerhin konntest du „Programmierer bei Atari" in deinen Lebenslauf schreiben.
RH: Tatsächlich erhielt ich meinen nächsten Job bei Boone, weil ich 2600-Programmierer war. Sie wollten Atari-Spiele wie *Robin Hood* und *Chuck Norris Superkicks* auf C64 und VC 20 konvertieren.

RG: Es klingt nach einer Herausforderung, den mächtigen Chuck Norris auf diese schwache Hardware zu bekommen.
RH: Der VC 20 hatte immerhin 2-Bit-Sprites, das war ein Bit mehr als Atari. Aber es war nur eine weiße Silhouette. Boone wollte ohnehin nur die fertigen Module zu Xonox schicken, der Spieleabteilung von K-Tel, damit sie bezahlt wurden.

> »Ich wollte als Frau spielen, der niemand vorschreiben kann, was sie zu spielen hat.« REBECCA HEINEMAN

RG: Hast du gut verdient?
RH: Nein, sie zahlten ausgesprochen schlecht, nämlich den Mindestlohn. Aber ich hatte ja auch nichts vorzuweisen. Als der Besitzer, Mike Boone, keine Videospiele mehr machen wollte, wurden wir gefeuert. Er verkaufte Eis am Stiel auf Flohmärkten. An heißen Sommertagen machte er richtig Geld. Als das auch nicht mehr funktionierte, verkaufte er Whiteboards und wurde damit Millionär.

RG: Und du hast Interplay mitgegründet?
RH: Wir Gefeuerten gründeten unsere eigene Firma. Brian Fargo, Troy Worrell, Jay Patel und ich machten die Spiele. Fargo brachte Chris Wells dazu, 25.000 Dollar zu investieren. Mit der geschäftlichen Seite hatte ich nichts zu tun und auch kein Interesse daran. Ich wollte nur cooles Zeug entwickeln.

RG: 1984 und 1985 habt ihr drei Adventures mit Point-and-Click-Interface produziert. Eine Pionierarbeit.
RH: *Mind Shadow*, *Borrowed Time* und *The Tracer Sanction* liefen gut und brachten Interplay das nötige Geld, damit es in den frühen Tagen weiterging. Aber die Presse interessierte sich mehr für Sierra. Als sie ihren Handel mit IBM eingingen, um *King's Quest* zu machen und damit den PC Junior anzustoßen, wurde *King's Quest* jedem ein Begriff – sie schalteten überall Werbung, im Gegensatz zu uns.

RG: Ihr habt bei *Tass Times in Tonetown* mit Mike und Muffy Berlyn zusammengearbeitet. Warst du ein Fan ihrer Infocom-Adventures?
RH: Jajajajaja! Alles an diesem Projekt war großartig: Mit ihnen zu arbeiten, Spielkonzepte zu entwerfen, die Schrulligkeit des Spiels und die Witze darin. Ich erinnere mich an den Slogan „Näher an einen Drogentrip ohne Drogen kommt ihr nicht!"

RG: Ihr habt in dem Spiel kräftig experimentiert.
RH: Ich war an vielen Pionierleistungen beteiligt: Open-World-Rollenspiele, Point-and-Click-Adventures, mehrstufige Animationen, Mausnutzung in Text-Adventures – und wenn du in *Bard's Tale* auf dem Apple IIGS ein neues

» [PC] Das dritte *Bard's Tale* war dreimal so groß wie der Vorgänger.



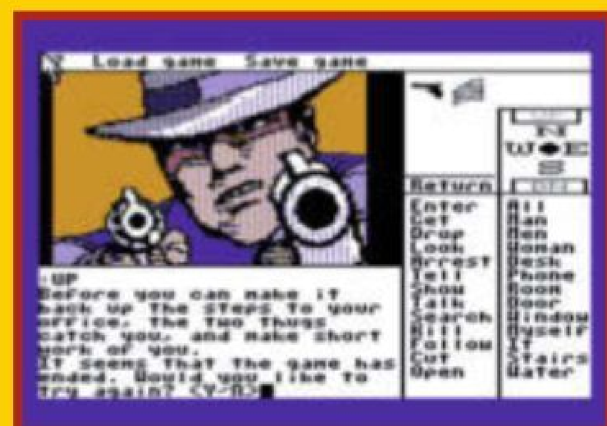
GIB MIR FÜNF

Probiert diese Spiele aus „Burgers“ Gesamtwerk aus!



LONDON BLITZ

■ Dank Heinemans Wissen über den Atari 2600 brachte sie die Konsole an ihre Grenzen, wie man an diesem ambitionierten Spiel mit mehreren Modi und Pseudo-3D-Grafik trotz aller Fehler erkennen kann.



BORROWED TIME

■ Unser liebstes 80er-Jahre-Becky-Adventure. Die Geschichte um Detektiv Sam Harlow, der in der New Yorker Unterwelt ermittelt, ist witzig und atmosphärisch mit toller Grafik und cleverem Parser.



DRAGON WARS

■ Nach der Arbeit an *Bard's Tale*, besonders an Teil 3, half Heineman dabei, diesem Rollenspiel eine offene Spielwelt zu verpassen. Die riesige Spielwelt war nur für zähe Abenteurer geeignet.



TASS TIMES IN TONETOWN

■ Diese surreale Geschichte über Tiere mit Punker-Frisuren ist ein frühes Point-and-Click-Adventure. Entwickelt wurde es von den Infocom-Legenden Mike und Muffy Berlyn.



ANOTHER WORLD

■ Die meisten Spieler dürften *Another World* erstmals auf dem SNES gespielt haben. Heineman hat ihre 3DO-Portierung grafisch noch etwas aufgehübscht und ist stolz auf die Version.

Instrument ausrüstest, verändert sich die Musik. Ich bin durch meinen *Space Invaders*-Sieg sogar der erste E-Sports-Champion.

RG: Du hast *Bard's Tale* erwähnt: Wie kam es, dass du daran beteiligt warst?

RH: Brian Fargo war seit seiner Kindheit mit Michael Cranford befreundet, der *Maze Master* gemacht hat, eine Art frühes *Bard's Tale*. Cranford entwarf die Spiellogik, nutzte dafür meine Tools, und Interplay machte die Grafik. Die Story entwickelten wir zusammen. Weil Interplay sich einen Ruf erarbeitet hatte, kam es zum Vertrag mit Electronic Arts. Danach konnten wir ruhig schlafen, denn wenn EA ein Spiel verkaufte, waren riesige Verkäufe garantiert.

RG: Was passierte dann?

RH: Im Lauf der Zeit beschwerte ich mich über Sachen im Spieldesign. Cranford hatte beispielsweise keine weiblichen Charaktere eingebaut. „Mädchen spielen das nicht“, sagte er mir. Später verkrachte er sich mit Brian Fargo und machte *Bard's Tale 2* dann größtenteils alleine.

RG: Ihr hattet aber die Kontrolle über Teil 3, der einen echten technischen Fortschritt darstellte.

RH: Ich fügte Automapping, neue Klassen und moderne Waffen hinzu. Ich schrieb sogar eine Skriptsprache, damit ich mehr reinpacken konnte. *Bard's Tale 3* war dreimal so groß wie sein Vorgänger, passte aber auf eine Diskette.

RG: Und du hast weibliche Charaktere eingebaut.

RH: Das machte ich für mich. Ich wollte als Frau spielen, der niemand vorschreiben kann, was sie zu spielen hat. Ich kehrte auch Geschlechterrollen um; Frauen konnten bei mir böse sein. Ich fügte sogar Menschen mit anderer Hautfarbe hinzu, weil ich inklusiv sein wollte.

RG: Auch bei *Dragon Wars* warst du innovativ. Es sollte erst *Bard's Tale 4* heißen, aber ihr musstet den Namen kurzfristig ändern, um keinen Streit mit EA zu bekommen. Ihr wolltet ein Open-World-Spiel machen, bevor es den Ausdruck überhaupt gab.

RH: Das stimmt. Meine liebste Erinnerung an *Dragon Wars* sind zwei Reviews: Beide Tester liebten das Spiel und beschrieben einige Abenteuer – und sie schrieben total unterschiedliche Sachen! Traurig war nur, dass wir das Spiel nicht ordentlich bewarben. Weil es eine neue Marke war und eben nicht *Bard's Tale 4*, schadete das den Verkäufen.

RG: Du hast auch an *Wasteland* gearbeitet, das den *Bard's Tale*- und *Ultima*-Stil mit dem Szenario Postapokalypse kreuzte.

RH: Vergiss nicht, dass 1984 *Mad Max* herauskam. Das war die Inspiration, das Aussehen kam von *Ultima*. Jeder machte damals Fantasyspiele, also war diese postapokalyptische Welt mit Desert Rangern als Hauptfiguren etwas komplett anderes. Das Spielt stammte von Mike Stackpole, Ken St. Andre und Liz Danforth: Von ihnen waren die Geschichten und das Gamedesign, von mir stammten die Grafik-Tools. Und beim Fotoshooting verwendeten sie meine Gewehrsammlung.



» *Final Eclipse* für den C64 erschien nie.

RG: Wir haben in einem Interview gelesen, dass du immer schon *Wasteland 2* machen wolltest. Das Spiel erschien schließlich 2014. Hast du daran mitgearbeitet?

RH: Nein, ich war leider nicht beteiligt. Ich war aber nicht überrascht, dass Brian Fargo mich nicht gefragt hat. Es gibt eben Menschen, die wollen andere glauben lassen, dass Interplay eine Ein-Mann-Show war. Aber es gab vier Gründer! Wenn Leute die Geschichte umschreiben wollen, habe ich damit ein Problem.

RG: Du hast offensichtlich gemischte Gefühle, wenn du an Interplay zurückdenkst.

RH: Die Firma wuchs die ersten fünf oder sechs Jahre langsam. Erst mit *Bard's Tale 2* haben wir richtig Geld gemacht. Danach hatte man alle zwei Jahre das Gefühl, für eine neue Firma zu arbeiten, weil wir so schnell wuchsen. Ich habe mich die meiste Zeit an meinem Arbeitsplatz versteckt. ▶

KOPF AB

Die Geschichte hinter einer morbiden Visitenkarte.

Rebecca Heineman hat gerne Easter Eggs in ihren Spielen versteckt: Sie begrüßte Hacker in ihrem Programmcode und platzierte ihre geliebten Burger an seltsamen Plätzen. Wiederholt taucht ein Bild auf, in dem sie geköpft wird. „Das war nicht meine Idee, sondern Brian Fargos", versichert sie. Der Grund: Zur Essenszeit hat sie immer nur laut „Burger" ins Büro gerufen und alle genervt. „Er sagte, wenn er das noch einmal hört, wird er mir den Kopf abhacken. Ein Grafiker hat dann ein Bild gemalt, das Mike Boone zeigt, der mich köpft und es auf Diskette gepackt. Mein Computer startete daraufhin mit diesem Bild." Heineman hat das Bild behalten und es fortan in jedem Spiel versteckt. Auch, um zu beweisen, dass sie an einem Spiel beteiligt war, falls jemand das bestreiten würde.





» [PC] Heineman programmierte unter anderem auch am 3D-Spiel *Descent*.

RG: Hast du wenigstens gut verdient?
RH: Nein, wenn ich nach einer Gehaltserhöhung gefragt habe, sagten sie mir, dass ich Anteile von der Firma besitze. Ich sagte dann: „Ich habe zwar noch genug zu essen, aber ich bin es leid, kalte Burger aus meinem Schreibtisch zu essen, weil ich mir keinen Kühlschrank leisten kann." Als ich mit dem Weggang drohte, habe ich mehr Geld erhalten. Sie hätten mich aber nicht so darum betteln lassen müssen.

RG: Du hast Interplay schließlich nach mehr als elf Jahren in den 90ern verlassen. Was hat sich in dieser Zeit in der Firma verändert?
RH: Alles! Es war nicht mehr die Firma, die ich mitgegründet hatte. Ich traf jemanden im Flur und sagte: „Oh, du musst neu sein, ich kenne dich nicht" und er antworte trocken: „Ich bin seit einem Jahr hier." Und dann war da dieses permanente Wissen darüber, dass wir die Firma zerstörten. Spiele wie *Stonekeep*, von dem sie behaupteten, es nach neun Monaten fertig zu haben, bekamen grünes Licht. Ich wusste, dass das nicht klappen konnte. Es brauchte am Ende fünf Jahre. Ich wurde Schwarzseher genannt, ich sei kein Team-Player. Aber ich behielt Recht!

RG: In der zweiten Hälfte der 90er Jahre hast du an vielen Egoshootern gearbeitet. Hattest du keine Lust mehr auf Adventures?
RH: Bei Interplay habe ich auch an *Descent* mitgearbeitet und an *Wolfenstein 3D* für das SNES, ich kannte also das Genre. Später wirkte ich an *Quake 2*, *Half-Life* und *Medal of Honor* mit. Dazu gehört auch die 3DO-Portierung von *Doom*, die wie ein Giftkelch behandelt wurde. Und den stellte sie auch dar. Aber auch 3DO wurde betrogen. Da erzählte ein Typ in der Presse, dass *Doom* für das 3DO fast fertig sei – mitsamt neuen Levels und neuen Waffen. Es sei die definitive Version. Ich sollte es nur fertigstellen. Doch davon entsprach nichts der Wahrheit.

RG: Auch *Wolfenstein 3D* hast du auf das 3DO portiert, was besser funktionierte. Hätte das 3DO wirklich mit der PlayStation mithalten können?
RH: Die Hardware war schon nett. Die Speicherarchitektur war sehr schnell, das Multitasking-Betriebssystem seiner Zeit voraus. Aber beim Businessmodell haben sie sich ins Knie geschossen. Jeder im Konsolenmarkt weiß, dass du die Hardware mit Verlust verkaufst, weil du Geld durch die Spiele einnimmst. Samsung, Panasonic und die anderen Hersteller wollten aber schon beim Verkauf des Geräts Profit machen, was zu viel zu hohen Preisen führte.

RG: Du hast auch Spiele für den Mac konvertiert, darunter *Half-Life,* das aber nie veröffentlicht wurde.
RH: Das tut immer noch weh. Stell dir vor, du hast so viel Zeit in etwas gesteckt, und



» Rebecca war kurz auf der 3DO tätig, für die sie an *Doom*- und *Wolfenstein 3D*-Ports arbeitete.



» *Half-Life* für den Mac wurde nie veröffentlicht.


» [PS2] Heineman arbeitete bei EA an Marken wie *Medal of Honor.*

es ist fertig, und drei Wochen vor dem Termin wird dir gesagt, dass man es sich anders überlegt hat. Sie geben dir einen Lohnscheck, sagen danke und du weißt: Das wird nie das Tageslicht erblicken.

RG: Im neuen Jahrtausend hast du an großen Marken wie *Medal of Honor* und *GoldenEye* gearbeitet. Als Teil eines großen Teams konntest du dich vermutlich nicht mehr am Arbeitsplatz verkriechen?
RH: Ich habe mich ein wenig geöffnet. Aber den Wandel von massiv introvertiert zu der extrovertierten Person, die ich heute bin, erfolgte erst nach meinem Coming-out bei EA. Ich habe mich dann nicht mehr versteckt.

RG: Akzeptierten dich die Leute sofort als Rebecca?
RH: Nein. Ich durchlief eine Scheidung, und einige Freunde, die ich mein Leben lang kannte, wandten sich von mir ab. Der Großteil der Spielebranche hätte mich bestimmt isoliert, nicht aber EA. Einige nennen die Firma böse, aber für mich war sie die beste! EA hat sogar eine Anweisung, was man bei einer Geschlechtsumwandlung tun musste. Darin steht, dass jeder, der diskriminierendes Verhalten zeigt, gefeuert wird.

RG: Hast du gemerkt, dass du nicht alleine warst?
RH: Es gab Jessica Mulligan, Dani Bunten, Jamie Fenton, Wendy Carlos, Garry Kitchens Schwester Jessica Stevens. Es gab eine Menge transsexueller Programmierer, aber den meisten erging es nicht gut. Dani hat Selbstmord begangen, Jessica wurde von Interplay zur Kündigung gedrängt.

RG: Der Branche mangelt es immer noch an Diversität. Es gibt da eine Anekdote von deiner Arbeit an Kinect.
RH: *[lacht]* Dank mir werden Kleider von Kinect erkannt. Das Programm sorgte dafür, dass die Kamera eine „erste Einschätzung“ vornimmt, welche Pose du eingenommen hast. Es gab nur männliche Entwickler, also nahm das Programm an, es gebe nur Hosen. Ich habe es mit einem Kleid ausprobiert und die Kamera hat meine Beine nicht gescannt. Die Programmierer hatten schlicht nicht daran gedacht, dass jemand ein Kleid tragen könnte! Sie fügten dann noch Röcke und sogar Roben ein.

»Ich hatte alle zwei Jahre das Gefühl, für eine neue Firma zu arbeiten, weil wir so schnell wuchsen.«
REBECCA HEINEMAN

RG: Du machst immer noch Spiele bei Olde Sküül, fast 40 Jahre, nachdem du angefangen hast im Spielebusiness. Gibt es ein Geheimnis, warum du so lange durchgehalten hast?
RH: Ich habe mich nie in eine Genre-Schublade stecken lassen. Ich habe an Rollenspielen, Kinderspielen, Echtzeitstrategie, Egoshootern, sogar an *Minecraft* gearbeitet. Außerdem zeichnet mich mein Wissendurst aus. Ich bin in der Lage, mir selbst neue Dinge beizubringen. Auch heute noch! *

FRAGESTUNDE

Becky wühlt sich durch das Postfach.

MERMAN: Hast du Pen-and-Paper-Rollenspiele gespielt?

Bei Interplay gab es Dungeons&Dragons-Nächte. Ich hatte eine Level-10-Magierin namens Halifax.

NIGHTSHADOWPT: Wie schwer ist der Übergang zu einer neuen Konsolen-Generation?

Das ist jedes Mal wie ein Neuanfang. Bücher wälzen, Lernen und auch neue Spielemöglichkeiten. Schaut euch aktuell die Switch an!

FGASKING: Besitzt du etwas vom unveröffentlichten *Final Eclipse?*

Ich besitze den Quellcode der Tech-Demo. Es sollte als Modul auf dem C64 und VC 20 veröffentlicht werden, doch Boone ging vorher pleite. Die Schachteln waren aber schon fertig, eine habe ich mitgenommen. Das Spiel ähnelte dem Atari-*Star Wars.*

NIGHTSHADOWPT: Was sagst du zur Wiederauferstehung der „Schlafzimmerprogrammierer“?

Es ist Fluch und Segen zugleich. Man benötigt Unity oder Unreal, eine Spielidee und Grafikfähigkeiten, und schon ist man auf dem Markt. Einige der innovativsten Spiele entstehen so. Aber leider auch jede Menge Müll. Der Markt ist aber so gesättigt, dass großartige Spieleentwickler das Spielebusiness verlassen.



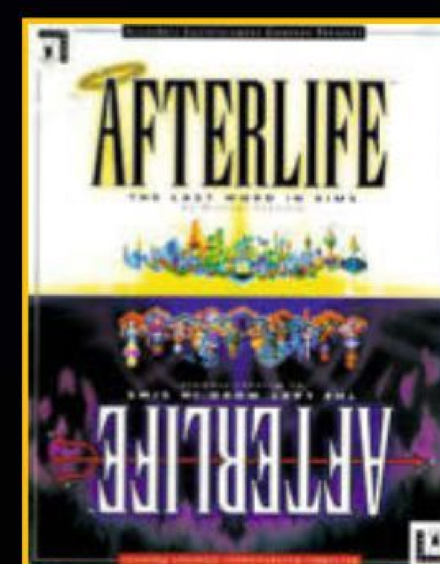
MAKING OF AFTERLIFE







In LucasArts' ebenso großem wie wertigem Softwarekatalog finden sich nicht nur frühe 3D-Experimente, kultige Adventures und diverse *Star Wars*-Spiele, sondern auch eine satirische Städtebau-Simulation: In Mike Stemmles *Afterlife* errichtet ihr euren eigenen Himmel und eure eigene Hölle.



FAKTEN

- » **ENTWICKLER:** LUCASARTS
- » **PUBLISHER:** INHOUSE
- » **ERSCHIENEN:** 1996
- » **PLATTFORM:** PC, MAC, LINUX
- » **GENRE:** AUFBAU-SIMULATION

Lucasfilm Games (später: LucasArts) stand Genre-übergreifend immer für innovative Spiel-Erlebnisse. Doch das Aufbauspiel *Afterlife* (1996) kennt kaum jemand. Darin bereitet ihr, frei nach *Sim City,* für das Leben nach dem Tod alles für die ankommenden Seelen vor. Sünder finden ein ungemütliches Zuhause in der Hölle vor. Unschuldige kommen im reichhaltig eingerichteten Himmel unter.

Eure Hauptaufgabe ist es, eine optimierte Infrastruktur zu errichten, damit Seelen planmäßig belohnt beziehungsweise gequält werden. Entsprechend baut ihr allerlei Schicksals-Gebäude für die sieben Tugenden respektive die sieben Todsünden. Unterstützt werdet ihr von antrainierten Engeln und Dämonen. Doch schnell stehen Kriege und Katastrophen vor der Tür – beispielsweise auch die „vier Surfer von Apocalypso". *Afterlife* quillt über vor schwarzem Humor und satirischen Anspielungen aus der Feder von Designer Mike Stemmle.

Mike erinnert sich gern an sein obskures Spiel: „Die Idee zu *Afterlife* spukte in meinem Kopf herum, seit ich zum ersten Mal *Sim City* gespielt habe. Das Konzept des organisierten Jenseits war mir aber bereits beim Lesen von Dantes Inferno bekannt." Mike bewunderte Spiele wie *Sim City 3000*, fand jedoch, dass solche Simulationen ihr Potenzial nie ausschöpften. „Vor allem bei den Katastrophen war es schade, dass *Sim*-Spiele durch die Realität eingeengt waren. *Sim City* hatte zwar UFO-Angriffe, aber das war nicht albern genug." Natürlich war *Afterlife* nicht an reale Bedingungen gebunden, weshalb er seiner hinterlistigen Fantasie freien Lauf lassen konnte.

Mike Stemmle hatte bereits Erfahrung mit Titeln wie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* und *Sam & Max: Hit the Road* gesammelt. Entsprechend fanden die oberen Köpfe von LucasArts es okay, sein absurdes Spielkonzept abzunicken. „LucasArts war zu dieser Zeit ein überaus experimentierfreudiges Studio. Das erlaubte es mir, das Projekt mit einem fünfseitigen Entwurf und einem mageren Budget zu starten", erinnert er sich. Nur zehn bis 20 Leute arbeiteten in seinem kleinen Team, weshalb Mike in allen Bereichen involviert war. „Es war wohl das letzte Spiel, für das ich noch selbst programmierte."

Der Spieler agiert als Schöpfer, der von einer allumfassenden Macht eingesetzt wird. Er soll ein Gleichgewicht zwischen ewigem Frieden für gute Seelen und ewiger Verdammnis für böse Seelen kreieren. Natürlich nimmt sich das Spiel nie ernst. „Religiöse Satire war eine heikle Angelegenheit, selbst für mein damaliges arrogantes, ▶

ÜBERLEBEN IM JENSEITS

Wir haben wichtige Tipps für Himmel und Hölle.



GEHT ES LANGSAM AN

■ In *Afterlife* fällt es schwer, profitabel zu sein. Der Schlüssel ist Zeit. Errichtet genauso viele Zonen für Belohnungen wie für Bestrafungen. Baut außerdem nur so viel, wie ihr benötigt, vor allem anfangs.



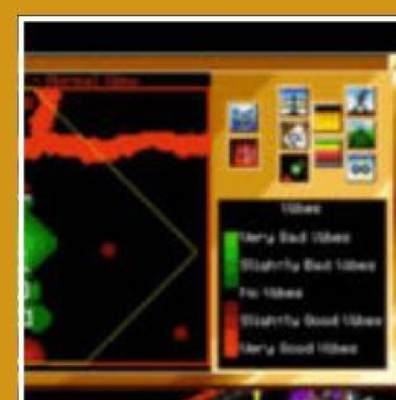
ERWEITERN MIT PLAN

■ Einflussreiche EMBOs wirken sich auf die technologische und spirituelle Entwicklung aus. Wenn ihr nur die Hölle ausbauen wollt, solltet ihr die Zahl an OPRAs vervielfachen. Daneben steigert Wollust die Bevölkerung in der Unterwelt.



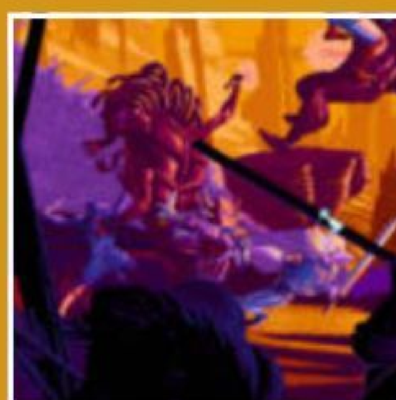
BALANCE

■ Im Himmel bevorzugen die Bewohner Vielfalt mit bunt gemischten Zonen. In der Hölle herrscht dagegen Langeweile. Legt hier einfach große, monotone Zonen an. Checkt die erbauten Strukturen regelmäßig, damit sie nicht sinnlos herumstehen.



GUTE STIMMUNG

■ Gebäude generieren gute und schlechte Stimmungen. Tore und Karma-Stationen sorgen in ihrer Dimension für miese Laune. „Topias" und Geschenkläden bringen zum Ausgleich das passende Feeling im Himmel und in der Hölle.



ENGEL UND DÄMONEN

■ Zuerst kommen Engel und Dämonen von außerhalb. Erbaut besser Trainingszentren, um eigene Helfer anzulernen. Dennoch sollte weiterhin mindestens ein Zehntel von außen kommen, denn eigene Arbeiter tendieren zu Aufständen.



EINKOMMEN

■ Das Einkommen basiert auf der Zahl der SOULs, multipliziert mit ihrer Stufe. Himmlische Darlehen erfordern Zinsen, Banken in der Hölle dagegen wollen das Geld erst innerhalb von 100 Jahren. Leiht euch einfach neue Kredite, um die alten zu bezahlen.



HÖRT AUF DIE BERATER

■ Die Berater Jasper und Aria plappern euch die Ohren voll, dennoch verraten sie nützliche Tipps, sei es über Verkehrseffizienz oder Arbeitsmanagement. Nehmt euch die Zeit, die angesprochenen Zusammenhänge zu verstehen.



KARMA-POLIZEI

■ SUMAs glauben an Himmel und Hölle. Im Himmel sollten deshalb blaue Blöcke in der Nähe der Portale aufgestellt werden. In der Hölle dagegen sollen sie an langen Laufwegen leiden, weshalb ihr diese möglichst weit entfernt aufstellt.



» [PC] Planetare Katastrophen sorgen für neue Seelen und Bevölkerung.

» LucasArts war zu dieser Zeit ein überaus experimentierfreudiges Studio.« MIKE STEMMLE

20-jähriges Ego. Ich wollte gegen die Vorstellung des christlichen Jenseits sticheln, ebenso wie gegen andere Dinge, die mich damals nervten", reflektiert Mike.

Trotz der Thematisierung des Todes sollte das Spiel nicht negativ wirken. Auch deshalb steuerte Komponist Peter McConnell einen erfrischenden Soundtrack bei. Außerdem kommen die Seelen nicht von der Erde, sondern von einem fernen Planeten. Dort praktizieren die Bewohner fiktive Religionen. Diese Lebewesen werden EMBOs genannt, kurz für: „Ethically Mature Biological Organisms" (ethisch erwachsene Bioorganismen). Nach ihrem Ableben werden sie zu SOULs („Stuff Of Unending Life" – unendlicher Lebensstoff). Einige von ihnen glauben an den Himmel oder die Hölle, an Reinkarnation oder an gar nichts.

Anfangs startet der Spieler auf einer leeren Ebene. Hier errichtet er Tore, durch die die Seelen schreiten können. Mit einem rechtwinkligen Straßennetz gelangen sie effektiv zum Ziel. Denn genau wie in *Sim City* weist man unterschiedliche Zonen zum Bau von Gebäuden aus. Hier sind es jedoch nicht Wohnhäuser, Gewerbebetriebe oder Industrieanlagen. Stattdessen stehen die in den Arealen gebauten Einrichtungen für die sieben Todsünden respektive Tugenden. In der Hölle also: Hochmut, Zorn, Habgier, Wollust, Völlerei, Neid und Trägheit. Im Himmel dagegen: Zufriedenheit, Wohltätigkeit, Mäßigkeit, Sorgfalt, Keuschheit, Friedlichkeit und Demut.

» [PC] Cheatet ihr zu viel, erscheint eine allseits bekannte Raumstation.

In entsprechenden Trainingszentren werden Seelen zu hilfreichen Engeln oder dienstbeflissenen Dämonen geformt. Reinkarnierende Seelen benötigen eine Karma-Station und Karma-Gleise, die sie aus dem Jenseits herausbefördern. Karma-Vehikel pendeln außerdem über Portale zwischen den beiden Jenseits-Dimensionen.

Mike Stemmle hatte keine Probleme, sich teuflische Bestrafungen in der Hölle auszudenken. Doch die Belohnungen im Himmel stellten ihn vor eine echte Herausforderung, da sie schwieriger ins Konzept passten. Die Grafiker bekamen freie Hand, die entsprechenden Gebäude zu designen. „Mich verstört jedoch der Gedanke, woher die Einflüsse für das visuelle Design kamen", gibt Mike zu. Kevin Evans war für das Design vieler Hölleneinrichtungen zuständig. Er zog seine Inspiration aus Werken von H.P. Lovecraft, Clive Barker, Francis Bacon, Stanisław Szukalski, H.R. Giger und Zdzisław Beksinski.

Chris Hockabout war dagegen für den Himmel zuständig und genoss gleichermaßen kreative Freiheit. Er berief sich auf die alte philosophische Frage: „Wie viele Engel passen auf eine Nadelspitze?" Nach einigen Entwürfen setzte er sein Design mit Photoshop um. Daneben hätte er gerne ein Terrain-System und Dantes neun Kreise der Hölle implementiert, die es jedoch nicht ins Spiel schafften.

Mike weist auf die Komplexität seines Werks hin: „Wir hatten ein wahnwitzig komplexes System, wie sich reinkarnierte Lebewesen auf dem Planeten weiterentwickeln. Es war wie ein kleines Sim-Spiel innerhalb des Spiels. Das Schwierigste war, den richtigen Rhythmus zu finden, wenn die Bevölkerung von Hunderten zu Milliarden anwuchs."

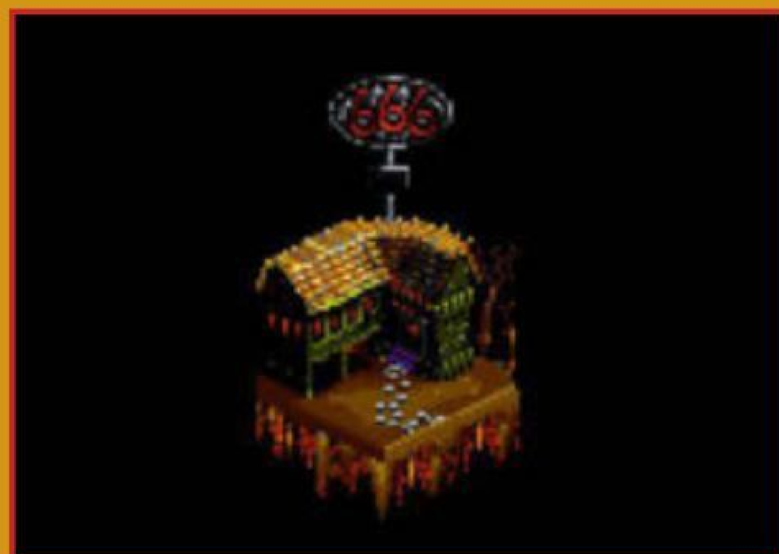
Dem Spieler stehen ausladende Diagramme und Untermenüs zur Verfügung, um alle Aspekte des Jenseits zu überblicken. Das hilft ein wenig angesichts der steilen Lernkurve. Gleichermaßen nützlich sind zwei virtuelle Berater: der Dämon Jasper Wormsworth und der Engel Aria Goodhalo. Diese wurden von Graham Annable animiert, der sich über das Projekte sehr wunderte. „Es war komplett anders als alle Projekte der Firma", schmunzelt er. Dabei hatte er Schwierigkeiten, sich strikt an die gezeichneten Konzepte der Figuren zu halten. „Ich schwitzte vor allem bei den Mundpositionen. Es war knifflig, den Gesichtern die richtige Emotion zu geben und gleichzeitig das vorgegebene Charaktermodell einzuhalten."



» [PC] Der ideale Himmel besitzt eine vielfältige Bevölkerung, die von Engeln behütet wird.

DIE SIEBEN TODSÜNDEN

Das sind die teuflischen Bestrafungen in der Hölle.



TRÄGHEIT
CONVENTION OF THE DAMNED

Nichts geht über eine trostlose Messeveranstaltung – und das hier ist die traurigste von allen. Unter anderem gibt es Workshops rund ums Ausweiden oder Aerobic auf heißen Kohlen.



VÖLLEREI
THE BOWELS OF HELL

Auf Vielfraße wartet hier ein furchtbares Schicksal: Ihre Seelen werden an den Verdauungstrakt eines Erzdämons genäht. Die wirklich unappetitlichen Details wollen wir euch lieber ersparen.



HOCHMUT
THE ZOO

Stolze Seelen sind hier in einem Zoo ausgestellt. Dazu werden sie in einen Käfig gepfercht, gequält, mit rohem Fleisch gefüttert und für Besucher erniedrigt.

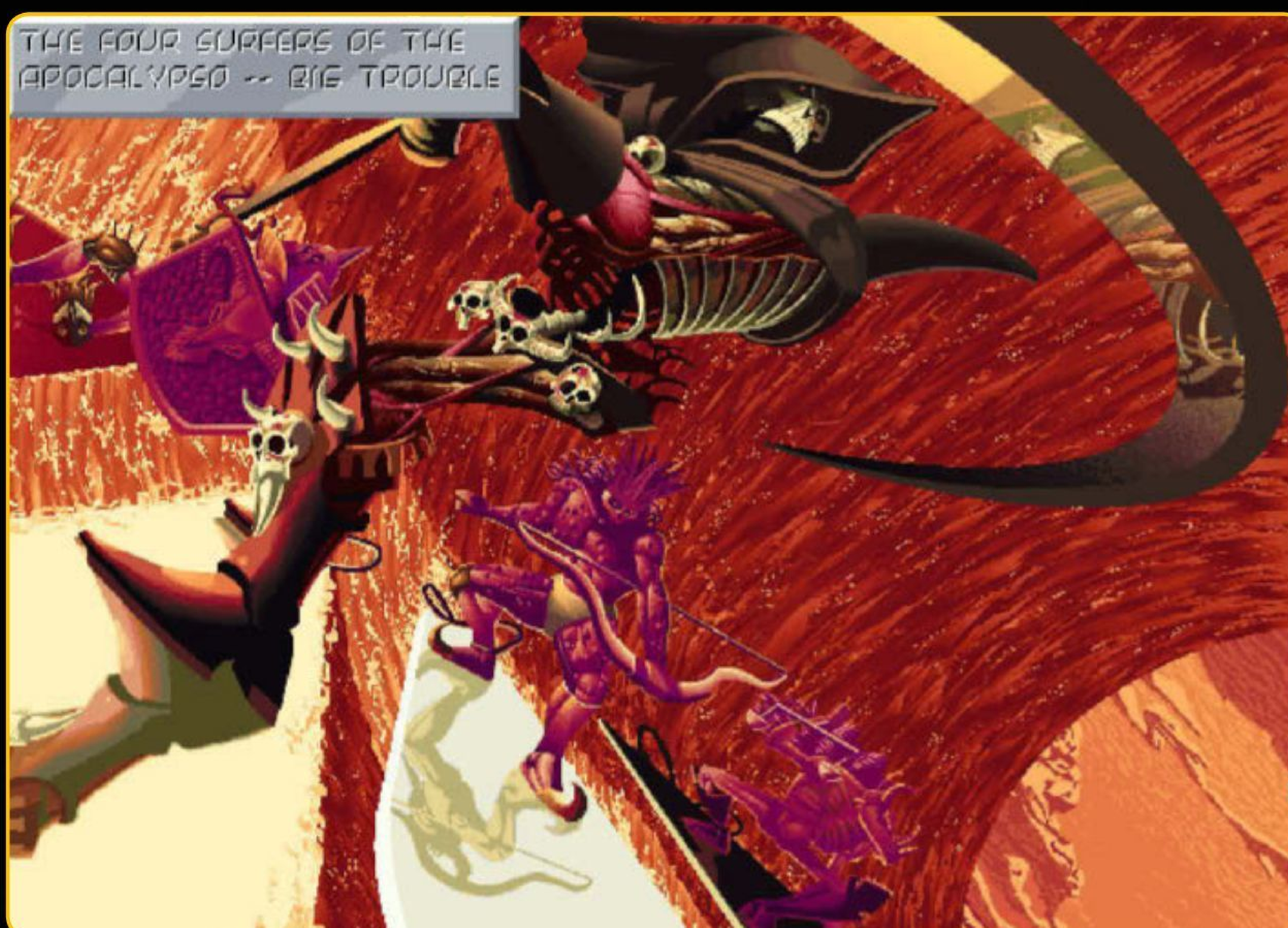


NEID
ESCHER PITS

Missgünstige Seelen sind in diesem Netzwerk von Folterkammern gefangen. Falls diese neidisch auf ihre gequälten Nachbarn werden, dürfen sie gerne die Plätze tauschen.

» Es war komplett anders als alle Projekte der Firma. «

MIKE STEMMLE



» [PC] Die vier Surfer des Apocalypso erscheinen, wenn die finanzielle Pleite droht.

Neben Jasper und Aria tingeln in *Afterlife* auch Seelen mit absurd witziger Hintergrundgeschichte herum. Der NPC T'klak'takliaktu beispielsweise wird für Völlerei bestraft, doch in seiner Charakterbeschreibung wird seine Knausrigkeit, seine Libido und seine Abneigung gegenüber Dragster-Rennen herausgestellt. Überall finden sich ähnlich lustige Beschreibungen.

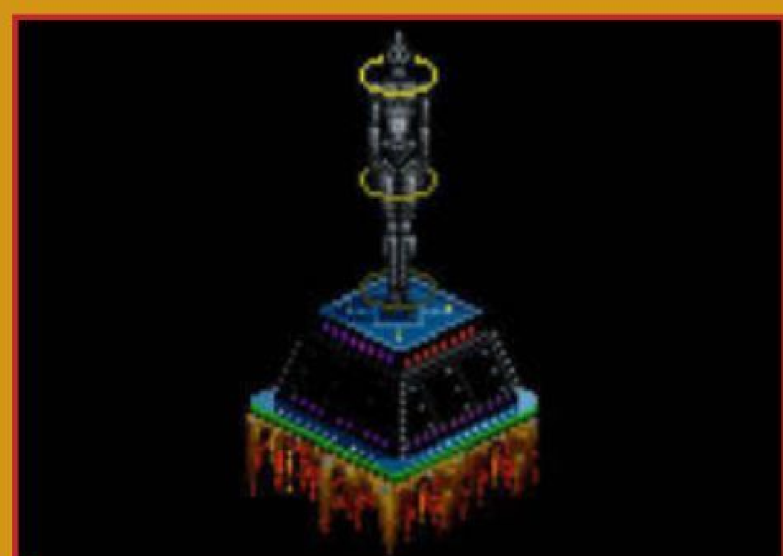
Trotz seiner urkomischen Aufmachung erweist sich *Afterlife* als knallharte Management-Sim. Denn wenn euch das Geld ausgeht, brechen Katastrophen über Himmel und Hölle herein. Außerdem werden Spieler bestraft, die dreimal Cheats verwenden. Dann erscheint der Todesstern höchstselbst und zerstört eure mühselig erbauten Gebäude.

Afterlife blieb ein größerer Erfolg verwehrt. Mike schildert das schonungslos so: „Es war ein kommerzieller Blindgänger. Obwohl LucasArts gerne Experimente unternahm, ging es natürlich letztlich darum, Geld zu verdienen. In der Folge hätten sie beinahe meine Anteile an *Sam & Max* zurückgefordert."

Das Spiel krankte vor allem an der schlechten Übersicht. Nach wenigen Spielstunden war die Pixelkulisse voll von Gebäuden, die nicht mehr auseinanderzuhalten waren. Da half es wenig, dass man das isometrische Areal wie in *Sim City 2000* in vier Himmelsrichtungen drehen konnte. Nicht zuletzt war *Afterlife* ein Nischenprodukt. „Aufbauspiele sind klasse, um gute Grafik zu erschaffen, aber ein schlechter Weg, um die große Masse anzuziehen", erklärt Mike, der den Erfolg von Spielen wie *Sim City* oder *Anno 1503* vergessen zu haben scheint.

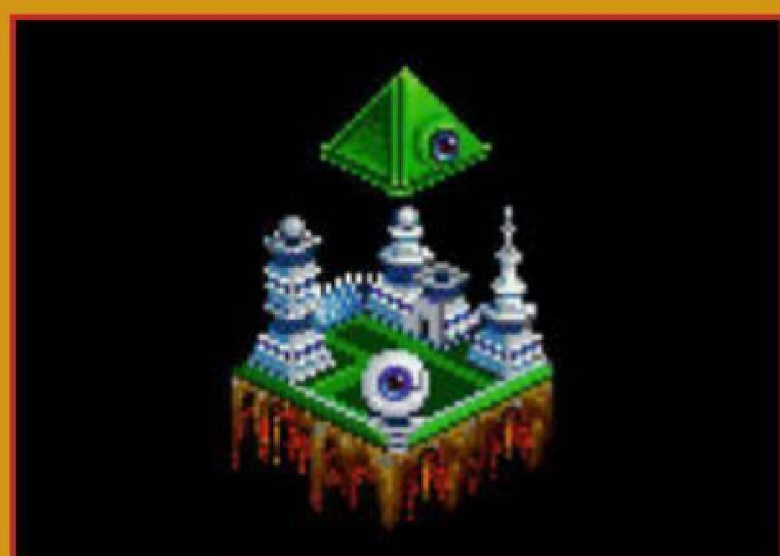
Er bereut zudem zwei Dinge: „Wir wollten, dass auf jedem Spielfeld die passenden Belohnungen und Bestrafungen gezeigt werden, nicht nur auf einigen. Doch wir hatten kein Geld dafür. Rückblickend hätten wir das dumme Ding außerdem in C++ programmieren sollen."

Zum Schluss unserer Unterhaltung wird Mike Stemmle überraschend ernst: „Ich schuf *Afterlife*, als ich noch römisch-katholischen Glaubens war, um meiner Liebe zu einer guten Erzählung mit einem göttlichen Schöpfer Ausdruck zu verleihen. Im Lauf der Jahre bin ich jedoch zum Atheisten geworden. Ich mag immer noch gute Geschichten, und dass diese Geschichten die Welt formen können. Doch ich sehe sie nur als das, was sie sind. Einfach nur Geschichten. Mein Interesse am Spirituellen ist an einem toten Punkt. Ich bin aktuell viel mehr am Kosmischen interessiert." *



WOLLUST
ROBOTO

■ Lusterfüllte Seelen erhalten einen Roboterkörper, mit dem sie weder hören noch fühlen können. Als emotionslose Maschinen auf Füßen bevölkern sie die Straßen mit ihren Artgenossen.



ZORN
ILLUMINATILAND

■ Bewohner des Illuminatilands werden paranoid angesichts der hiesigen Verschwörungen und Symboliken. Nach der Entführung durch Männer in Schwarz werden sie zuletzt wahnsinnig.



HABGIER
SHOCK MARKET

■ An der Börse versuchen Händler, ein Vermögen anzuhäufen, um aus der Hölle zu entkommen. Doch es endet immer tragisch mit einem Sturz aus dem 58. Stockwerk des Shock Market Towers.



MEILENSTEINE

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1992

SAM & MAX: HIT THE ROAD
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1993

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

QUADRON

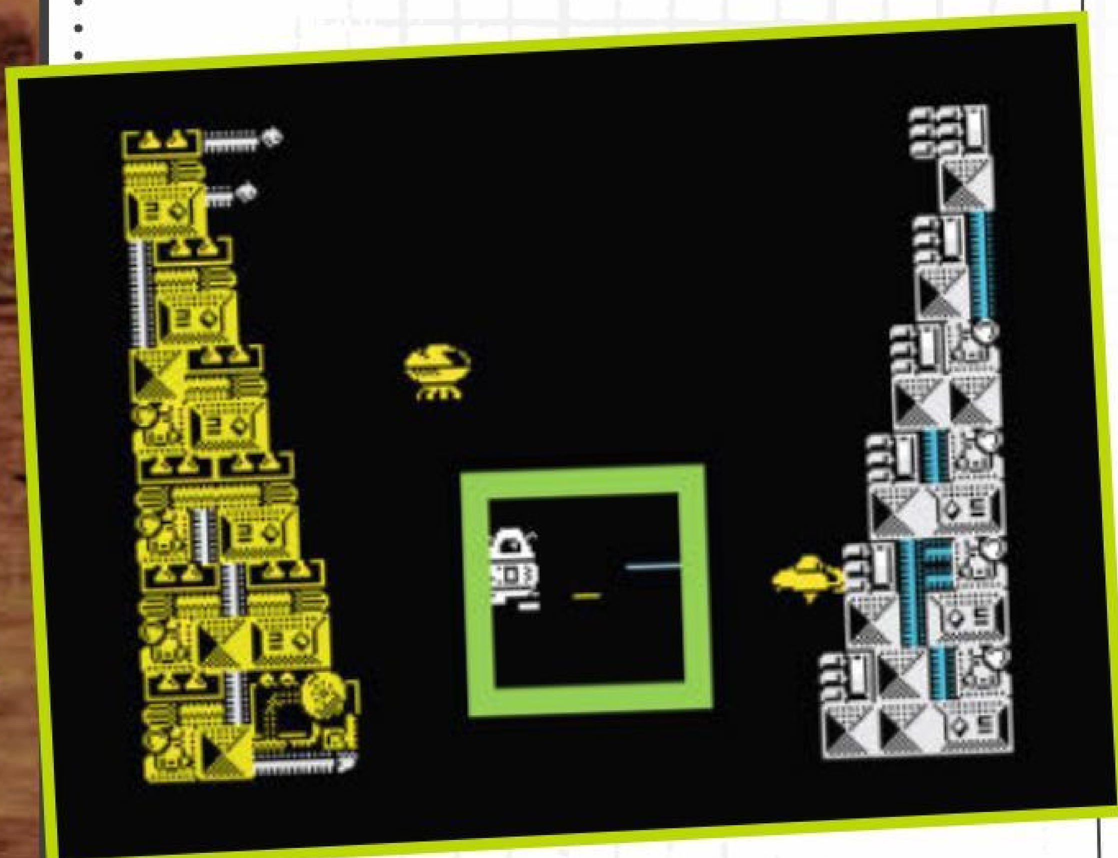
» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** ANDREW BEALE
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/quadron-spec
» **PREIS:** 4,99 DOLLAR



» [ZX Spectrum] Euer Roboter macht sich keine neuen Freunde.

Die unbemannte Quadron-Mine hat das Interesse der Aliens geweckt – oder vielmehr sind es die Kristalle, die dort abgebaut werden. Ein einsamer Wachdroide soll es richten und die außerirdischen Diebe in die Flucht schlagen.

Die beste Taktik gegen die Aliens sieht folgendermaßen aus: Schießt einfach auf alles, was sich bewegt! Zumindest zu Beginn. Gefährlich wird es spätestens dann, wenn die Viecher mit Hilfe der gestohlenen Kristalle an Stärke gewinnen. Was für ein Glück, dass hier und dort ein paar Bonuswaffen herumliegen. Zusätzlich müsst ihr den Scanner sowie die Energielevel der Waffen im Auge behalten. Dadurch gewinnt *Quadron* einiges an Tiefe, sodass es am Ende deutlich mehr bietet als eine simple Standardballerei.



» [ZX Spectrum] Ein einsamer Droide verteidigt die Mine.



PORTAL V1

» **SYSTEM:** COMMODORE 64 » **ENTWICKLER:** JAMIE FULLER » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/portal-v1-c64 » **PREIS:** GRATIS

Ursprünglich erschien *Portal* als Beilage der Orange Box gemeinsam mit *Half-Life 2: Episode 2* und *Team Fortress 2*. Der kreative Puzzler erfreute sich aber von Beginn an riesiger Beliebtheit und war der heimliche Star der Spielesammlung von Valve. Mit *Portal V1* steht nun eine eigene Version für den C64 bereit, und zwar mit fast allem, was die Testkammern von Aperture Science herzugeben haben: Macht euch gefasst auf immer kniffliger werdende Prüfungen mit der Portal-Kanone, Companion Cubes und Geschütztürmen. Nur auf den versprochenen Kuchen solltet ihr euch vermutlich nicht zu sehr freuen, sonst werdet ihr womöglich am Ende enttäuscht.

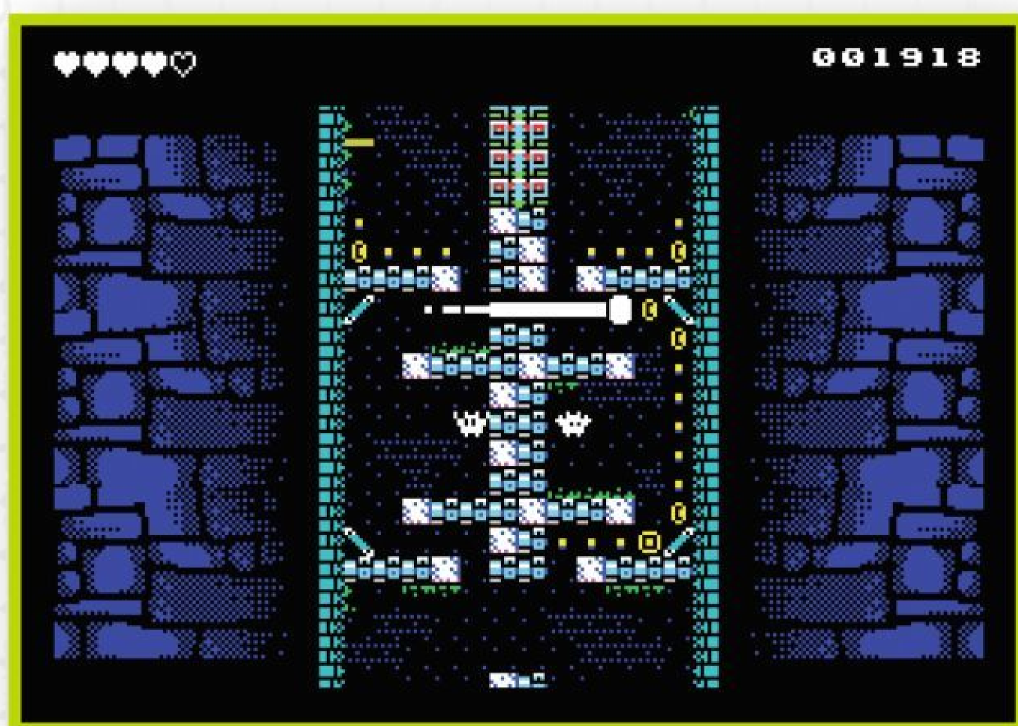
Streng genommen ist *Portal V1* aber nicht das erste Mal, dass ihr die Portal-Kanone auf dem C64 auspacken dürft – das war bereits 2008 in *Shotgate* von Simon Quernhorst möglich. Trotzdem ist dieses Spiel von Jamie Fuller genau das, was wir auch von Valve als C64-Port erwartet hätten. Auf echtes 3D müsst ihr natürlich verzichten, stattdessen wurde das gesamte Spielgeschehen als 2D-Plattformer umgesetzt. Etwas Eingewöhnung erfordert die Steuerung: Während ihr Testobjekt Chell mit der Tastatur durch die Kammern bewegt, schießt ihr die Portale mit Joystick oder, falls vorhanden, der Commodore Mouse 1351 ab. Letztere Lösung ist etwas eingängiger, am Ende funktioniert aber beides sehr ordentlich. Einen Grund zur Kritik haben wir dann aber doch: So viel Spaß *Portal V1* auch macht – am Ende ist es viel zu schnell auch schon wieder vorbei.



» [C64] *Portal* – nur original mit Companion Cube!



» [C64] Trotz der 2D-Levels wurde der Portal-Stil sehr gut eingefangen.



» [ZX Spectrum] Über Sprungpads weichen wir Fledermäusen aus.

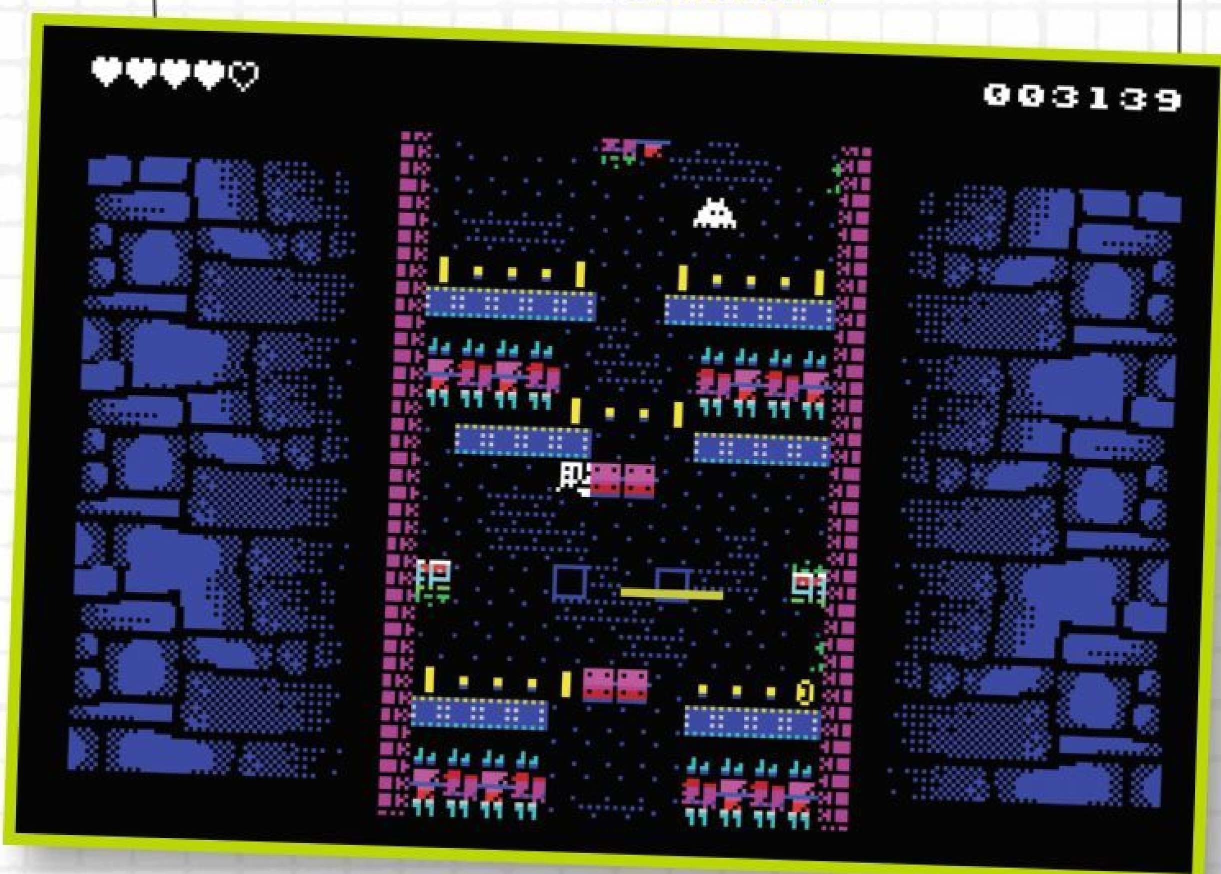
OLD TOWER

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** RETROSOULS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/old-tower-spec
» **PREIS:** GRATIS

Seid vorsichtig, wenn ihr den Turm betretet, überall lauern Gefahren auf euch. Nur wer diesen trotzt, darf in den nächsten Level fortschreiten. Doch dort erwarten euch nicht weniger tödliche Abenteuer.

Um einen Level erfolgreich abzuschließen, müsst ihr mit eurem Charakter lediglich alle herumliegenden Reichtümer einsammeln. Klingt einfach, ist es aber nicht. Denn sobald ihr euren Helden einmal in Bewegung setzt, läuft er immer weiter, bis er von einem Hindernis wie einer Wand aufgehalten wird – oder aber, bis er in eine Stachelfalle läuft oder von einem Geschütz abgeschossen wird. Bestehen könnt ihr also nur, wenn ihr euch genauestens das Level-Layout anschaut und sorgfältig überlegt, welche Route an den Fallen und Feinden vorbeiführt.

» [ZX Spectrum] Wir sollten lieber noch die tödlichen Strahlen abwarten …



FLIGHT OF PIGARUS

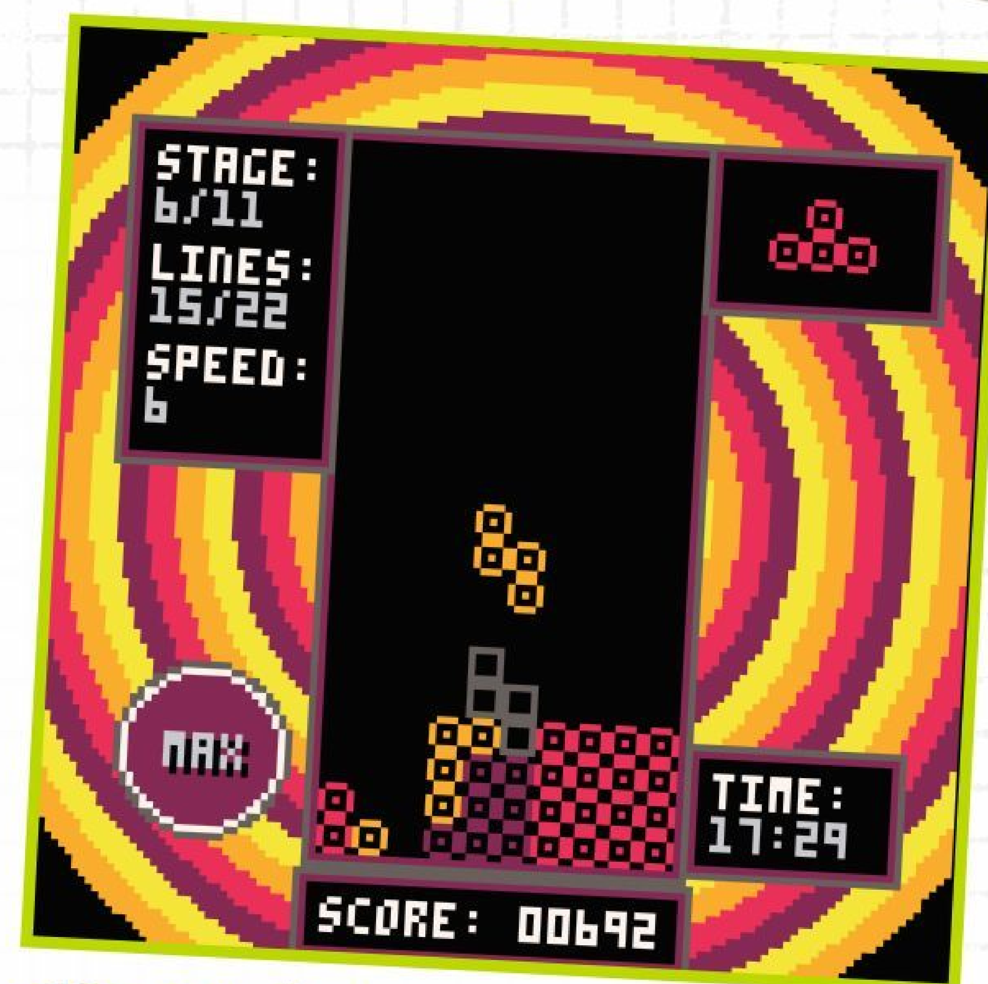
» **SYSTEM:** MASTER SYSTEM
» **ENTWICKLER:** KAGESAN
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/pigarus-smsl
» **PREIS:** GRATIS

Wer bisher noch immer nicht daran geglaubt hat, dass Schweine fliegen können, sollte sich den Master-System-Titel *Flight of Pigarus* einmal genauer anschauen. Denn hier spielt ihr tatsächlich ein Schwein. Und das fliegt nicht nur, es kann auch noch schießen. Letzteres ist besonders wichtig, um sich die Gegner vom Hals zu halten. Wird euer speckiger Freund nämlich getroffen, sinkt sein Power-Level. Je höher der aber ist, desto bessere Wummen kann er einsetzen.

Das Shoot-em-up besteht aus einem einzigen Spielmodus mit zwei Varianten, in denen ihr in zwei oder fünf Minuten so viele Punkte wie möglich machen müsst. Der Reiz liegt darin, die Angriffsmuster der Wellen immer mehr zu verinnerlichen und den eigenen Highscore in die Höhe zu treiben.



» [Master System] Die Juwelen bringen euch weitere Punkte.



» [Pico-8] Die Ähnlichkeit zu *Tetris Effect* ist definitiv vorhanden.

TETRAMINIS DEFFECT

» **SYSTEM:** PICO-8
» **ENTWICKLER:** TROMAGON
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/tetraminis-pico8
» **PREIS:** GRATIS

Von dem Russen Alexei Paschitnow 1984 erdacht, hat *Tetris* auch nach 35 Jahren nichts von seiner Faszination verloren. Erst im letzten Jahr wurde der Puzzle-Klassiker mit dem neuen Ableger *Tetris Effect* bedacht – nun gibt es das passende Demake für die Fantasiekonsole Pico-8.

Bei *Tetraminis Deffect* hat der Entwickler Tromagon darauf geachtet, die PS4-Vorlage so originalgetreu wie möglich umzusetzen. So habt ihr die Möglichkeit, die Steine auch dann noch kurz zu drehen und zu bewegen, wenn sie bereits auf dem Boden liegen. Selbst die neue Zonen-Funktion ist integriert. Nicht zu vergessen: Die leicht psychedelischen optischen und akustischen Effekte orientieren sich an der Spielgeschwindigkeit.

DANGAN GB

» **SYSTEM:** GAME BOY » **ENTWICKLER:** SNORPUNG
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/dangun-gb » **PREIS:** GRATIS

Anlässlich des 30. Geburtstags des Game Boy hat der Entwickler Snorpung ein Shoot-em-up im Bullet-Hell-Stil für Nintendos Handheld rausgebracht. *Dangan GB* konzentriert sich voll und ganz auf seine sechs Bosse. Die warten nur darauf, euch mit unzähligen Projektilen an den Rand der Verzweiflung zu treiben.

Was ihr für *Dangan GB* definitiv brauchen werdet, sind gute Augen – vor allem, wenn ihr auf einem echten Game Boy spielt. Die drei Schwierigkeitsgrade helfen nur bedingt. Anstatt irgendetwas am Gameplay anzupassen, ändert sich nur die Zahl der verfügbaren Extraleben. Daher empfehlen wir euch gleich den Easy-Mode, ihr werdet die Leben brauchen! Wer das Genre mag und Frustresistenz mitbringt, findet in *Dangan DB* aber definitiv einen sehr guten Shooter.



» [Game Boy] Jeder Boss ärgert euch in mehreren Phasen.

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken.

SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar



AMIGA-PERLEN GEFÄLLIG?

Toll fände ich einen Artikel über Amiga-Perlen. Es gibt so viele und gute, wenig bekannte Amiga-Spiele! Ich mache mal einen Vorschlag: *Lost Dutchman Mine* von Magnetic Images. Darin kann man fischen, in über 100 Höhlen und Minen schürfen, Essen und Ausrüstung erwerben, bei Schlangenbiss den Doktor aufsuchen, Verbrecher fangen, ein Pferd kaufen und vieles mehr. Im Salon lässt sich sogar Poker spielen! – Daniel S.

Vielen Dank für den Vorschlag! Bereits etwa vier Wochen nach dieser Ausgabe erscheint unser Amiga-Sonderheft, vielleicht schaffen wir es ja, darin einige Geheimtipps unterzubringen. – Red.

WANTED: WESTERNSPIELE

Im Artikel über Westernspiele vermisse ich einige bekannte Spielhallen-Titel, an erster Stelle *Express Raider* (Data East, 1986), von dem es einen exzellenten C64-Port gibt. In *Gun Smoke* von 1985 verlegte Capcom sein *Commando*-Spielprinzip in den Wilden Westen. 1990 folgte in der Spielhalle *Blood Bros.*, also vier Jahre vor dem erwähnten *Wild Guns*, das ihm sehr ähnlich ist. Außerdem möchte ich noch *Gun Frontier* (Arcade, 2D-Vertikal-Shooter, 1990) und *Stampede* (Atari 2600, 1981) nennen, Letzteres wurde vom Quelle Versand als *Super-Cowboy beim Rodeo* verkauft. Abseits der Westernspiele noch ein Tipp: Mich fasziniert gerade das Ende 2017 erschienene Atari-2600-Spiel *Draconian*, eine Umsetzung des Arcadespiels *Bosconian* von Namco. Mehr Retrospaß geht nicht! – Uli H.

TIPP FÜR OSAKA

Für eine lange Japan-Reise hatte ich Ausgabe 2/2019 eures herausragenden Magazins eingepackt. Das Foto entstand nur ein paar Hundert Meter vom Eingang zur Den-Den-Town entfernt, Osakas Gegenpart zu Tokios Akihabara. Ich kann es Videospiel-Sammlern wärmstens empfehlen, da es lange nicht so überlaufen ist und dennoch ein reichhaltiges Angebot hat. Auch sind klassische Elektronik- und PC-Händler präsenter und man kann viel Bastelkram bestaunen, etwa LEDs oder Motoren für Gundam-Bausätze. Als großer Mecha- und Animefan wurde ich natürlich fündig, und mehrere Großfiguren erforderten die Anschaffung einer zusätzlichen Tasche für die Rückreise … Ich bin seit eurer ersten Ausgabe ein treuer Fan: Ihr schafft es jedes Mal, mich auch für Themen zu interessieren, die eigentlich nicht in meinem Fokus liegen. Nach über 30 Jahren intensiver Beschäftigung mit Videospielen erfahre ich immer noch Neues in euren Artikeln! – Claas L.

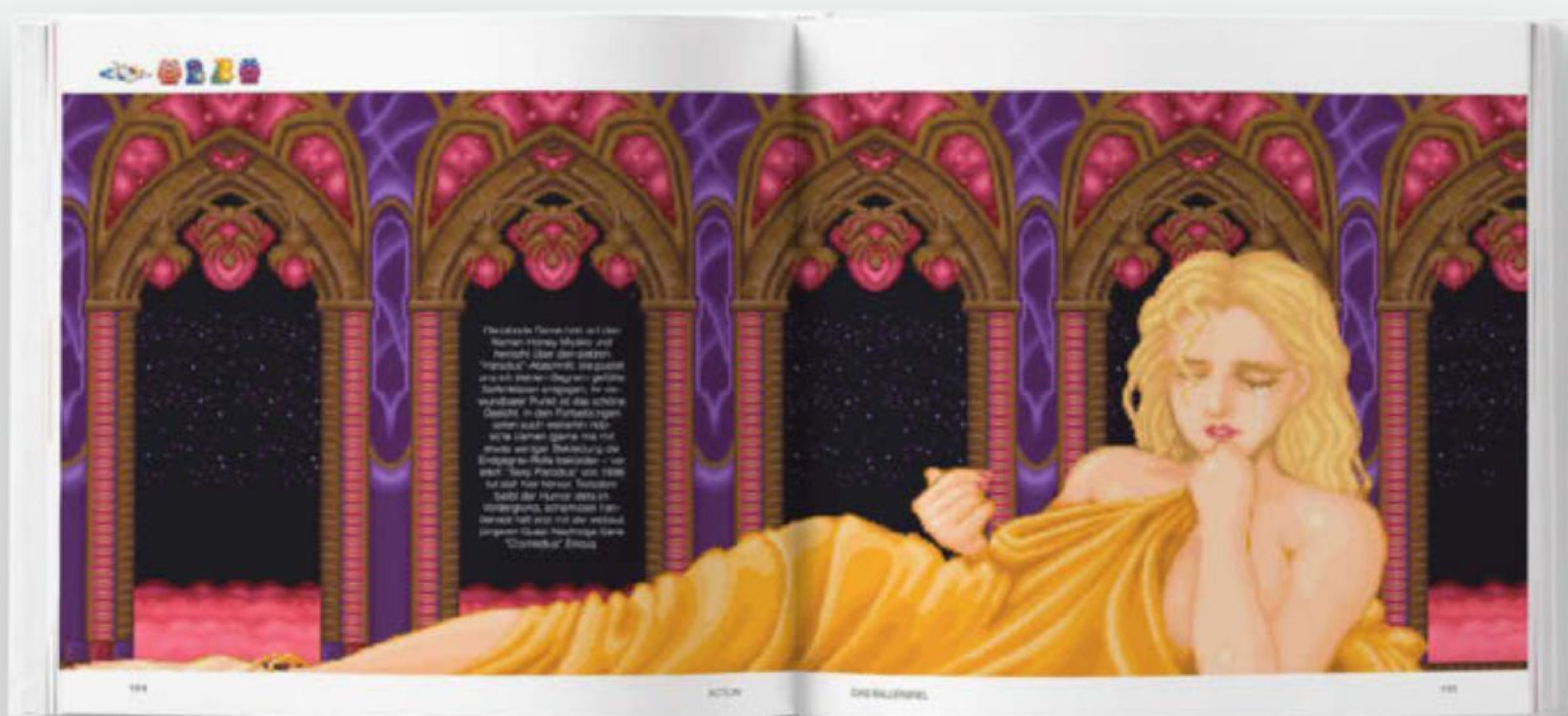
AUSSENSEITER VERMISST

Meine absolute Lieblings-Rubrik ist „Außenseiter". Diese schlage ich immer als Erstes auf. Leider war sie in der letzten Ausgabe nicht vorhanden. Wurde die Rubrik abgeschafft? – Marcus-Christian S.

Keine Sorge, wir fanden letztes Mal einfach andere Themen spannender, normalerweise solltest du in jeder Ausgabe mindestens einen Außenseiter-Artikel finden. – Red.

1943 UNTERSCHLAGEN

Ich freue mich als fast 60-Jähriger auf jede neue Ausgabe, es wurden auch schon etliche tolle Spiele meiner Lieblingskonsole PC-Engine/TurboDuo gebracht (bin Engine-Freak der ersten Stunde). In Retro Gamer 1/2019 habt ihr die für mich beste *1943*-Fassung, nämlich als HuCard für die PC-Engine, unterschlagen. Sie enthält neben dem Arcade-Modus noch den normalen Modus, beide unterscheiden sich in Grafik, Levelaufbau und Schwierigkeitsgrad erheblich. Meine zweite Anmerkung betrifft die PC-Engine-Fassung von *Raiden* auf Super CD. Besseren Sound, wie von euch erwähnt, hat sie. Aber auch einen etwas moderateren Schwierigkeitsgrad und zwei zusätzliche Levels, die Stages 9 und 10. Habt ihr das gewusst? – Jens C.



PIXELBUCH

Drei Jahre haben Robert Bannert (*elektrospieler*), Christine Bauer und Thomas Nickel (*M!Games*) an einem ganz besonderen Buch gearbeitet: **Das inoffizielle SNES Pixelbuch**. Aus Tausenden Bildschirmfotos wurden einzelne Sprites separiert oder riesige Level-Maps und im Original über mehrere Screens verteilte Artworks (wie die abgebildete Dame namens Honey Miyako aus *Parodius*) zusammengeklebt. Das Ergebnis sind Hunderte von Abbildungen und kleine Texte (268 Seiten, 39,95 Euro). Wer bis 12. Juli 2019 bestellt, erhält außerdem einen Sammel-Schuber nebst Lesezeichen sowie ein „16-Bit-Adventure zum Umblättern"-Spielbuch.
» www.elektrospieler.de/pixelbuch

BOULDER DASH DELUXE



BBG Entertainment möchte im Juni das Remake *Boulder Dash Deluxe* veröffentlichen. Dabei handelt es sich um die (vermutlich) ebenso süchtigmachende, grafisch aber kräftig aufpolierte Variante des Klassikers. Neben neuen Figuren und Kreaturen soll das Remake acht unterschiedliche Welten enhalten, die jeweils ein eigenes Grafikset (etwa Dschungel oder Mäusekäse) haben, darunter das Original von 1984 mit Pixelgrafik und den ursprünglichen 20 Levels. Insgesamt sind über 140 Levels im Spiel.

RETROBUCH-GEWINNER

Das ausgelobte Game-Plan-Buch **Atari: Kunst und Design der Videospiele** hat Christian L. aus Raubling gewonnen. Er schrieb zu seinem Atari-2600-Lieblingsspiel:

*„Unter all den Hits war einer damals **Solaris**, mein Nonplusultra. Es bot sehr gute Technik, eine spannende Geschichte und die Weltraum-Karte, die man mit dem zweiten Controller aufrief. Dort navigierte man durch Galaxien, die man dann per Hyperraum-Sprung (was für eine Grafik!) erreichen konnte. Dazwischen konnte man feindliche Planeten zerstören oder friedliche zum Auftanken ansteuern. Für die damalige Zeit also absolut komplex und aufwendig! Die Welt Solaris selbst habe ich damals nie erreicht, sondern nur ein paar Mal auf der Sternenkarte ausfindig gemacht. So nah und für mich doch unerreichbar."*

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank an alle Teilnehmer für die vielen unterschiedlichen Spielenennungen (wobei *Solaris* mit am häufigsten genannt wurde)! Wir gratulieren zum Gewinn!

RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab September 2019? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit! Unser Dank gilt Michael Schmitzer von Kultboy.com. Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

BÖRSEN

5. Retro-Börse Saar
25. Mai 2019
Hermann Neuberger Halle, Völklingen
www.retroboerse.de

Retro-Börse im Ruhrgebiet
1. Juni 2019
Zentrum Altenberg, Oberhausen
www.facebook.com/retrosaar

61. Dortmunder Retro-Computertreffen
15. Juni 2019
AWO, Dortmund
www.doreco.de

HainCon 4
29. Juni 2019
Feuerwehrhaus Haingrund
www.homecon.org

LuheCon 10
29. Juni 2019
Marstall, Winsen
www.forum64.de

Retro-Börse in Bayern
6. Juli 2019
Inntalhalle, Rosenheim
www.retroboerse.de

Videospieltreffen Süd-West
27. Juli 2019
Jugendhaus Höfingen, Leonberg
https://www.facebook.com/videospieltreffen/

Interface Kiel
17. August 2019
Jugendhaus Klausdorf
www.vccev.de

Gamescom 2019
20. – 24. August 2019
(20. August: Fachbesucher)
Eintritt: ab 7 Euro
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

Retrolution!2019
31. August/1. September 2019
Kulturhalle Steinheim, Hanau
www.homecon.org

Connected 37
7./8. September 2019
Kleine Stadthalle, Uetersen
www.vccev.de

DeReCo-Party #11
13. – 15. September 2019
Schützenhalle, Anröchte
www.doreco.de

Arcadetreffen 2019
14. September 2019
Eintritt: 10 Euro, Flipper- und Arcademuseum, Seligenstadt
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20 – 1 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19 – 23 Uhr.
Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15 – 21 Uhr
Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

5. RETROBÖRSE SAAR
Die RetroConvention im Saarland
25.05.2019
11:00 - 17:00 Uhr

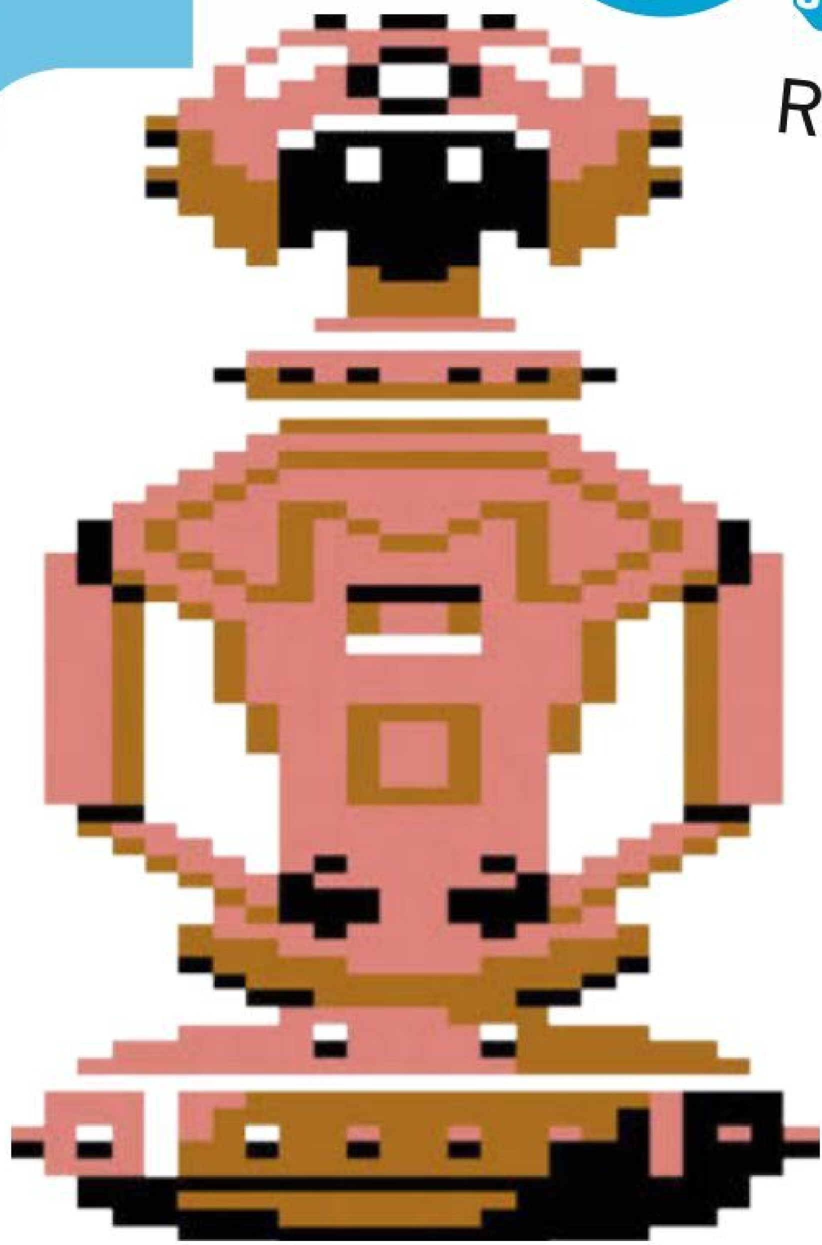




STADT VÖLKLINGEN
HERMANN NEUBERGER HALLE
VIDEOSPIELE | SPIELZEUG | SAMMELKARTEN | TOMBOLA | TURNIERE | RETROLOUNGE | FANZONE
RETROBÖRSESAAR
facebook.com/retrosaar

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2019 erscheint am **15.8.2019**



PARADROID

Das Konzept zu einem der besten C64-Spiele entstand in nur einer Nacht. Doch die Geschichte hinter Andrew Braybrooks Klassiker ist viel länger.



IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 166, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

SEGA GEGEN NINTENDO

Es war nicht Schicksal, dass Sega zum reinen Software-Anbieter wurde und Nintendo bis heute (auch) einer der größten Konsolenhersteller ist. Wir berichten vom „großen Krieg" der beiden Konzerne.

MAGAZIN-GESCHICHTE:

POWER PLAY



Die *Power Play* begann als Sonderheft von *Happy Computer*, wurde jedoch nach sechs Ausgaben zur Beilage degradiert. Anderthalb Jahre später startete dann PP 3/90 endlich als eigenständiges Heft.



Die Rubrik Firmenarchive spielt im kommenden Heft in Deutschland: Wie der Kauf eines gebrauchten Commodore PET zu einem der großen hiesigen Publisher führte.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).


FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



Copyright © 2019 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

IMMER DAS PASSENDE SHIRT ZUR HAND

GET YOURS NOW







15% NACHLASS*
MIT FOLGENDEM CODE:
RETROGAMER



B.A. Great

WWW.B-A-GREAT.DE

*GÜLTIG FÜR NICHT REDUZIERTE WARE BIS ZUM 30.07.2019

Save the date!

Save the date!

9. Retro-Börse am 06.07.2019
Rosenheim/Inntalhalle

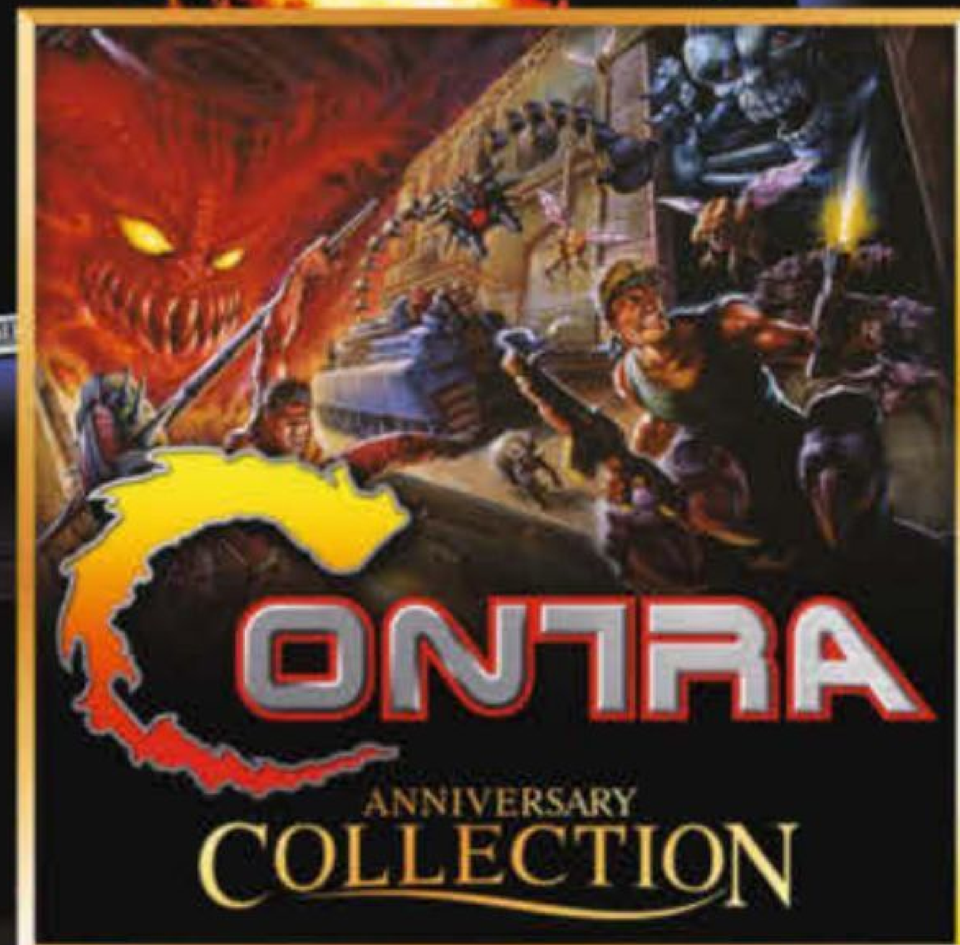
KONAMI



JETZT ERHÄLTLICH



JETZT ERHÄLTLICH



BALD ERHÄLTLICH

Zurück in die Retro-Action!

JEWEILS MIT EXKLUSIVEM EBOOK





“PS” Family logo, “PlayStation” and “PS4”are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Nintendo Swtich™ and the Nintendo Switch logo are registered trademarks of Nintendo.
© 2019 Valve Corporation. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation.
Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of Companies and are used under license from Microsoft.

© Konami Digital Entertainment